平成12年8月21日発行（毎月1回21日発行）第5巻第8号（通巻49号）
N64&ゲームボーイ大好きマガジン
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
2000 10月号
定価490yen（税込）
●みんなで幕張メッセに行こう！別冊付録
NINTENDOスペースワールド2000ハンドブック
特集
さくまあきら
桃太郎インタビュー
【期待のN64&GBソフト続報！】
風来のシレン2
ポケモンスタジアム金銀
罪と罰～地球の継承者～
コロコロカービィ
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実
テニスGBカラー
ポケモンでパネポン
●永久保存版
N64の質問箱
［傑作選］
楽しく読んで、すっきり攻略
マリオストーリー
©2000 Nintendo.
Game by INTELLIGENT SYSTEMS

ぬし釣り10周年記念作品

ボクたちモンスターも
冒険に一役買うぞ。

ぬし釣りアドベンチャー

カイトの冒険

COLOR
専用

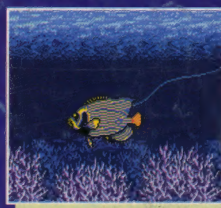
絶賛発売中

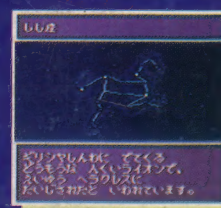
ゲームボーイカラー専用カートリッジ
振動機能／バックアップ機能付き

4,200円（税別）

大陸を越え世界を結ぶ、友情の大冒険

海賊気分でいざ出発！ 人間が妖精や神様と対話しながら暮らしている、のどかな星の物語。釣り好き少年カイトが、オリオン国のお姫様を悲しみから救うため、親友のウェンディ、ジャックを引き連れて、5つの大陸を舞台に大活躍。釣りあり、航海あり、戦いありの"大友情ほのぼの冒険"に繰り出します。

さまざまな大陸の海や川に登場する魚は約70種。海外の魚も続々登場。

プルプル震えて釣りやすい
釣り方は、ウキ、フライ、投げ、ルアー、船の5種類だ。

潮の流れや風向きから進路を決める航海ライフも楽しみの一つ。

夜に空を眺めれば、流れ星や星座を見つけることができるよ。

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F ホームページURL http://www.vis.co.jp

広技苑
いきなりエンディングも!
プレイステーション用
メモリーカードセーブデータ
1043本収録!!

トミーの商品は
こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

2000 OCTOBER
10
Vol.49

The 64DREAM
N64&ゲームボーイ大好きマガジン

◎スペースワールド特大号

【発行所】
(株)毎日コミュニケーションズ
【編集部】
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
TEL 03(3230)3642

表紙デザイン・斉藤浩一

CONTENTS ◎もくじ

Comming Soon ◎今月のTOP TITLE

GAME INDEX
◎ゲームインデックス

※一部のゲームタイトルは仮称です
●＝N64 ●＝GBC専用 ●＝GB&GBC両対応
●＝GBアドバンス

NINTENDO HARD
新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

スペースワールド直前。なんと9つの新タイトル登場！

8月25日から幕張メッセで3日間にわたって行われる、任天堂スペースワールド。開催を目前にして、出展予定タイトルなど、9つものN64新タイトルが登場した。E3などで明らかにされていた海外タイトルも含まれているが、全く新しい隠し球ソフトも姿を見せている。また、注目の新型ゲームボーイ、GBアドバンスのタイトルも、サードパーティを含めて10タイトル発表されたぞ。

N64よりぬきソフトカタログ

MOTHER 3 豚王の最期

なんと、スペースワールドの出展予定タイトルに入っていないという、信じられない事態が発生！しかも、発売日が2000年予定から未定に変更されてしまった。お蔵入りにだけはならないで欲しいと願うのだが…。

ロックマンDASH～鋼の冒険心～

GBでは『ロックマン サイバーミッション』、GBアドバンスでは『ロックマンEXE（仮）』。N64は、PSからの移植作品となる『ロックマンDASH』だ。ロクヨンは3Dアクションに強いハードだから楽しみだよね。

VIEW POINT 2064

ネオジオで隠れた人気ソフトだった『ビューポイント』の最新作。クォータービューのネオジオ版とは違い、後方視点の3D画面になっている。昨年の11月に発売予定だったタイトルなので、約1年遅れての発売となりそうだ。

コンカーズクエスト（仮）

数年前に発表されたレア社開発のタイトル。当初は、リスのコンカーがかわいいアクションで冒険するという内容だったが、『Conker's Bad Fur Day（コンカーの最悪の日）』というタイトルの大人向けのブラックなゲームに変更されたようだ。

Coming Soon

8月21日～9月20日

WWF レッスルマニア2000

9月15日発売●8800円

ひとことプレイレビュー

アメリカの団体「WWF」の選手たちが実名で登場するプロレスゲーム。スティーブ・オースティンやアンダーテイカーが、画面上で大暴れする。『バーチャルプロレス』とほぼ共通のシステムなので、奥の深い攻防戦が楽しめるぞ。

8月 9月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

8月 August

日	曜	
21	(月)	64DREAM 10月号発売
22	(火)	日韓調約調印（1904年）
23	(水)	GB コロコロカービィ
24	(木)	歌人、若山牧水誕生（1885年）
25	(金)	任天堂スペースワールド開催（～27日）
26	(土)	ラボアジェ誕生（1743年）
27	(日)	白江村で日本が新羅に大敗（663年）
28	(月)	歌人の大伴家持、没（785年）
29	(火)	桂内閣、日韓併合を発表（1910年）
30	(水)	戦後初、国産機初飛行に成功（1962年）
31	(木)	野菜の日

9月 September

日	曜	
1	(金)	ドイツ帝国、ポーランド電撃作戦を開始（1939年）
2	(土)	東京専門学校が早稲田大学に改称（1902年）
3	(日)	英仏、ドイツ帝国に対し宣戦布告（1939年）
4	(月)	重陽（菊の節句）
5	(火)	日露講和条約に調印（1905年）
6	(水)	クロスワードパズルの日
7	(木)	GB ポップンミュージックGB アニメーションメロディ
8	(金)	GB とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ♥
9	(土)	救急の日、チョロQの日
10	(日)	ベネチア映画祭で黒澤明監督「羅生門」がグランプリ（1951年）
11	(月)	後楽園球場開場（1937年）
12	(火)	中秋の名月
13	(水)	豊臣秀吉の聚楽台、落成（1587年）
14	(木)	「神曲」の作者ダンテ、没（1208年）
15 敬老の日	(金)	64 WWF レッスルマニア2000 GB ビリヤードクラブ
16	(土)	第27回シドニーオリンピック大会開催（～10月1日）
17	(日)	イギリス人ウィルス、マッターホルンを征服（1854年）
18	(月)	ニューヨークタイムズ創刊（1851年）
19	(火)	初の臨時ニュースに満州事変の第一報が報じられる（1931年）
20	(水)	国産ロケット1号機の発射に成功（1952年）
21	(木)	GB ポケモンでパネポン 64DREAM 11月号発売（創刊4周年）

N64&64DD発売カレンダー（8月11日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥…発売日がめでたく確定したソフト。

発売時期	N64タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	掲載ページ
9月	WWFレッスルマニア2000	SPT	アスミック・エースエンタテイメント	◆9月15日 ♥	8800円	45
9月	不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜	RPG	チュンソフト／任天堂	9月27日 ♥	6800円（予）	12
11月	VIEW POINT 2064	SHT	サミー	◆11月17日予定	◆未定	-
秋	スーパーブラックバス64	SLG	スターフィッシュ	秋	6800円（予）	-
12月	ポケモンスタジアム金銀	ETC	任天堂	12月予定	未定	36
2000年	◆パーフェクトダーク	SHT	任天堂	2000年	6800円	33
2000年	NEW! 罪と罰〜地球の継承者〜	SHT	任天堂	2000年	5800円	34
未定	MOTER 3 豚王の最期	RPG	任天堂	◆未定	6800円	-
未定	NEW! マリオパーティ3	TAB	任天堂	未定	未定	-
未定	NEW! どうぶつの森（仮）	ETC	任天堂	未定	未定	-
未定	NEW! バンジョーとカズーイの大冒険2（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-
未定	NEW! ミッキーのスピードウェイUSA（仮）	RAC	任天堂	未定	未定	-
未定	NEW! カスタムロボV2	ACT	任天堂	未定	未定	-
未定	NEW! エコーデルタ（仮）	SLG	任天堂	未定	未定	-
未定	NEW! Dance Dance Revolution featuring Disney Charactors（仮）	ETC	コナミ	未定	未定	-
未定	NEW! 現代大戦略 Ultimate War	SLG	メディアファクトリー	未定	未定	46
未定	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-
未定	バイオハザード 0	ADV	カプコン	未定	未定	-
未定	◆ロックマンDASH〜鋼の冒険心〜	ACT	カプコン	未定	未定	-
未定	パネルでポン64（仮）	PUZ	任天堂	未定	未定	-
未定	ファイアーエムブレム64（仮）	SLG	任天堂	未定	未定	-
未定	スリッ駆 ラジッ駆	RAC	任天堂	未定	5800円	-
未定	レブ・リミット	RAC	開発／セタ	未定	未定	-
未定	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	未定	未定	-
未定	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	未定	7980円	-
未定	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-

発売時期	64DDタイトル	ジャンル	開発元	発売日	価格	掲載ページ
秋	現代大戦略 Ultimate War	SLG	開発／セタ	秋	未定	-
秋	井出洋介の麻雀塾	TAB	開発／セタ	秋	未定	-
未定	ウォール街（仮）	SLG	開発／？	未定	未定	-
未定	DT DD版（仮）	ETC	開発/ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-
未定	DDシーケンサー（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-
未定	サウンドメーカー（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-
未定	デザエモンDD（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-
未定	ゼルダの伝説64DD版（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-
未定	キャベツ（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-

GB&アドバンス発売カレンダー（8月11日現在）

NP‥FC書き換えソフトNINTENO POWERの書き換え用ソフト。
C専‥‥ゲームボーイカラー専用ソフト
P‥‥ポケットプリンタ対応ソフト

AGBアドバンス

●発売日未定●

未定 マリオカートアドバンス（仮）/RAC/任天堂/未定
未定 くるくるくるりん/PUZ/任天堂/未定
未定 黄金の太陽/RPG/任天堂/未定
未定 ナポレオン/SLG/任天堂/未定
未定 コナミ ワイワイレーシング アドバンス（仮）/RAC/コナミ/未定
未定 サイレントヒルAGB（仮）/ADV/コナミ/未定
未定 ゴルフマスター AGB（仮）/SPT/コナミ/未定
未定 ロックマン EXE（仮）/ACT/カプコン/未定
未定 桃太郎まつり/RPG/ハドソン/未定
未定 松本零士のスペースヘキサイト/SLG/ジョルダン/未定

ゲームボーイ

●8月発売予定●

8月23日 コロコロカービィ/ACT/任天堂/4500円/C専用

●9月発売予定●

9月7日 ポップンミュージックGBアニメーションメロディ/ETC/コナミ/4500円/C専用
9月8日 とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ♥/ETC/任天堂/3800円/C専用
9月21日 ポケモンでパネポン/PUZ/任天堂/3800円/C専用
9月22日 ぽけっとぷよぷよ〜ん/PUZ/コンパイル/3980円/C専用
9月28日 ビートマニアGBガッチャミックス2/ETC/コナミ/4500円/C専用
9月29日 スペースインベーダーX/SHT/タイトー/3980円/
9月29日 ソロモン/PUZ/テクモ/4300円/C専用
9月29日 牧場物語3〜ボーイ・ミーツ・ガール〜/SLG/ビクターインタラクティブソフトウェア/4200円/C専用
9月 GO! GO! ヒッチハイク2/TAB/J・ウイング/4500円/
9月 新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画/TAB/キングレコード/3980円/C専用

●10月発売予定●

10月6日 スーパードール・リカちゃん〜きせかえ大作戦〜/ADV/ヴィアールワン/4300円/C専用
10月19日 サイボーグクロちゃん2〜ホワイトウッズの逆襲〜（仮）/ACT/コナミ/4500円（予価）/C専用
10月27日 飛龍の拳烈伝GB/ACT/カルチャーブレーン/3980円/C専用
10月 ポケットクッキング/ETC/J・ウイング/4800円（予価）/C専用

●秋発売予定●

秋 ウィザードリィ/RPG/アスキー/4500円/C専用
秋 ウィザードリィII リルガミンの遺産/RPG/アスキー/4500円/C専用
秋 ウィザードリィIII ダイヤモンドの騎士/RPG/アスキー/4500円/C専用
秋 携帯電獣テレファング（パワーバージョン）/RPG/スマイルソフト/4500円/
秋 携帯電獣テレファング（スピードバージョン）/RPG/スマイルソフト/4500円/
秋 ごきんぎょ物語/SLG/カルチャーブレーン/3980円/C専用
秋 Jリーグエキサイトステージタクティクス/SLG/エポック社/未定/
秋 スターオーシャン ブルースフィア/RPG/エニックス/未定/
秋 ロックマンXサイバーミッション/ACT/カプコン/3980円/
秋 小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010（仮）/RPG/メディアファクトリー/未定/C専用

●秋以降発売予定●

11月 テニスGBカラー（仮）/SPT/任天堂/3800円/C専用
11月 クロスハンター〜モンスター・ハンターバージョン〜/RPG/ゲームビレッジ/4500円（予価）/C専用
11月 クロスハンター〜エックス・ハンターバージョン〜/RPG/ゲームビレッジ/4500円（予価）/C専用
11月 クロスハンター〜トレジャー・ハンターバージョン〜/RPG/ゲームビレッジ/4500円（予価）/C専用
11月 真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」/RPG/アトラス/未定/
11月 真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」/RPG/アトラス/未定/
11月 仙界異聞録 準提決戦〜TVアニメーション「仙界封神演義」より〜/RPG/バンプレスト/未定/
11月 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン /RPG/ナムコ/未定/
11月 ブレイブサーガ 新章アスタリア/RPG/タカラ/未定/C専用
12月1日 ドラえもんのスタディボーイ九九ゲーム（仮）/ETC/エポック社/未定/
12月1日 スーパーミメルGB ミメルベアのハッピーメールタウン/不詳/トミー/3980円/C専用
12月1日 ドラえもんのスタディボーイ学習漢字ゲーム（仮）/ETC/エポック社/未定/
12月2日 GBハロボッツ/RPG/サンライズインタラクティブ/4300円（予価）/C専用
12月 シルバニアファミリー2（仮）/不詳/エポック社/未定/
12月 ハムスターパラダイス3（ちゅり〜）/SLG/アトラス/3980円（予）/C専用
12月 スーパーロボットピンボール/TAB/メディアファクトリー/未定/C専用
12月 ゼルダの伝説 ふしぎの木の実〜大地の章〜（仮）/ACT/任天堂/3800円/C専用
12月 桃太郎伝説1→2/RPG/ハドソン/未定
2000年 THE BLACK ONYX DX/RPG/BPS/4500円/C専用
冬 ドキドキ伝説 魔法陣グルグル/RPG/エニックス/4900円/C専用

●発売日未定●

未定 ビートマニアGBネットジャム（仮）/SLG/コナミ/未定/C専用
未定 怪人ゾナー/不詳/任天堂/未定/C専用
未定 攻めCOMダンジョン ドルルルアーガ/RPG/ナムコ/未定/
未定 ゼルダの伝説 ふしぎの木の実〜知恵の章〜（仮）/ACT/任天堂/未定/C専用
未定 伝説のスタフィー（仮）/不詳/任天堂/未定/C専用
未定 ドンキーコング2001/ACT/任天堂/未定/C専用
未定 ハムスター倶楽部2/SLG/ジョルダン/未定/C専用
未定 ポケットキング/SLG/ナムコ/未定/
未定 ポケモンピクロス/PUZ/任天堂/未定/
未定 ポップンポップ/PUZ/ジョルダン/3800円（予価）/C専用
未定 ダビスタ牧場（仮）/SLG/メディアファクトリー/未定/

はみだしカレンダー

先月号で『赤と黒（仮）』に変更された『パーフェクトダーク』。今月では再び『パーフェクトダーク』に変更され、このタイトルに決定したぞ。

読者が選ぶN64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2544	4(↑)	MOTHER3 豚王の最期	●任天堂 ●RPG ●未定
2	2470	3(↑)	ゼルダの伝説DD版(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
3	2228	6(↑)	不思議のダンジョン 風来のシレン2 〜鬼襲来!シレン城!〜	●任天堂/チュンソフト ●RPG ●9月27日
4	1690	5(↑)	バイオハザード0	●カプコン ●ADV ●未定
5	1282	7(↑)	パーフェクトダーク	●任天堂 ●SHT ●2000年
6	756	15(↑)	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	●開発/任天堂 ●ETC ●8月下旬
7	706	10(↑)	ファイアーエムブレム64(仮)	●任天堂 ●SLG ●未定
8	552	12(↑)	パネルでポン64(仮)	●任天堂 ●PUZ ●未定
9	272	16(↑)	コンカーズクエスト(仮)	●任天堂 ●ACT ●未定
10	192	13(↑)	スーパーブラックバス64	●スターフィッシュ ●SLG ●秋
11	170	—	キャベツ(64DD版・仮)	●開発/? ●ETC ●未定
12	168	18(↑)	スリッ駆ラジッ駆	●任天堂 ●RAC ●未定
13	154	20(↑)	動物番長(仮)	●開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) ●ETC ●未定
14	136	19(↑)	サウンドメーカー(仮)	●開発/? ●ETC ●未定
15	130	—	フライトシミュレーター(仮)	●ビデオシステム ●SLG ●未定
16	112	14(↓)	現代大戦略 Ultimate War(64DD版)	●開発/セタ ●SLG ●秋
17	96	17(→)	ウォール街(仮)	●開発/? ●SLG ●未定
18	86	—	井出洋介の麻雀塾(64DD版)	●開発/セタ ●TAB ●秋
19	72	初	デザエモンDD(仮)	●開発/? ●ETC ●未定
19	72	—	WIPEOUT64	●ココナッツジャパンエンタテインメント ●RAC ●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、ーは前回20位圏外のタイトル。
集計期間…6月21日〜7月20日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉

ゼルダDD版がなんと2位にランクイン。ただし、新情報はいまのところなし(泣)。

なんと! まだタイトル以外の情報がなんにも出てきていない『ゼルダの伝説 DD版(仮)』がランクイン! いやあ、先月は3位、今月は2位とじわじわランクを上げてきていて、トップの『MOTHER3』ともあんまり得票数では差がなかったりする。なんつーか、さすがにゼルダは強いですなぁ。あ、ちなみになにかと物議をかもした『赤と黒』でしたが、見ておわかりの通り『パーフェクトダーク』に戻りました。よかったね。

←画面はロムカセット版のものです。DD版については、残念ながらいまのところ新しい情報はないっす

コレが売れてるN64ソフトTOP10

■オリコン調べ(集計期間 7月10日〜8月6日)

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売日
1	31,752	初	マリオテニス64	00/7/21
2	1,716	1(↓)	星のカービィ64	00/3/24
3	1,703	2(↓)	エキサイトバイク64	00/6/23
4	1,177	4(→)	実況パワフルプロ野球2000	00/4/29
5	811	6(↑)	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
6	735	3(↓)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面(メモリ拡張パック同梱版)	00/4/27
7	554	8(↑)	マリオパーティ2	99/12/17
8	509	5(↓)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	00/4/27
9	423	7(↓)	ドンキーコング64	99/12/10
10	163	初	ドラえもん3 のび太の町SOS!	00/7/28

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい。

PICK UP!

マリオテニス64

簡単な操作で、誰もが遊ぶことができるテニスゲーム。ヤリ込むほどにテニスの駆け引きを味わうことができる。1人でも楽しめるけど、4人対戦も白熱するぞ。

『ムジュラの仮面』好きなキャラ・嫌いなキャラ

■8月号読者アンケートより

先月号の「攻略ハンドブック」の投票とは別に、アンケートハガキで聞いてみました。「ゼルダやってないから書けません」という人も多かったんだけど、その人たちにはごめんなさい。まあ、好きなキャラのトップは予想通り…。

好きなキャラNo.1
リンク
まあ、当然といえば当然の結果ですな。主人公の貫禄ってとこ?

嫌いなキャラNo.1
チンクル
この結果は、序盤戦以外ほとんど役に立たないせいだろうか?

好きなキャラ

順位	PT	キャラ名
1	1088	リンク
2	240	アンジュ
2	240	クリミア
4	192	ポストマン
5	176	鬼神リンク
6	144	チンクル
7	128	お面屋
8	112	ロマニー
9	96	カーフェイ
10	80	エポナ

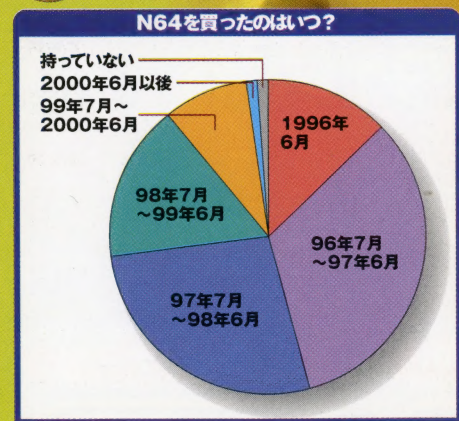
リンクが1位なのは左で紹介したとおり。アンジュ&クリミアの女性キャラコンビが、同じ得票数で、なかよく2位となっております。たしかに、この2人のどっちがいいかと聞かれたら…3日ぐらい悩んだあげく「両方!」とか叫んじゃいそうだね。って、それは俺だけでしょうかそうか俺だけか。

嫌いなキャラ

順位	PT	キャラ名
1	336	チンクル
2	224	サコン
3	209	オドルワ
4	209	グヨーグ
5	195	お面屋
6	192	ゴーマン座長
7	176	大妖精
8	112	ツインモルド
9	96	ムジュラの化身
10	64	リンク

トップのチンクルは、なんつっても女の子に人気がない。とにかく人気がない。かわいそーなぐらい人気がない。やはり顔のせいか。それとも「G.B.A」でわたる副編がコスプレしていたせいか。でもまあ、好きなキャラのほうでもランクインしてるんだから、まあいい方なんじゃないでしょうか?

N64を買ったのはいつ?一緒に買ったソフトは?

■8月号読者アンケートより

N64を買ったのはいつ?

こちらのグラフは、「N64を買ったのはいつ?」という質問。見てわかるとおり、アンケートに答えてくれた人のうち、半分近くの人が発売されてから1年以内にN64を買っているということがわかりました。あとはまあ、年を追うごとに少しずつ割合が小さくなっている感じかな。まあ、これは徐々に売れなくなっているというよりは、ほぼ1年で欲しい人の半数に行き渡ったと見るべきでしょう。あんまり1人2台とか3台とか買うもんじゃないからね。ところで、「まだ買ってない人」というのも、わずかながらいるようですが…(笑)。

一緒に買ったソフトは?

順位	PT	ソフト名
1	1392	スーパーマリオ64
2	656	マリオカート64
3	176	ゼルダの伝説 時のオカリナ
4	160	ポケモンスタジアム
5	112	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ
6	96	ヨッシーストーリー
7	80	スターフォックス64
8	78	ディディーコングレーシング
9	64	ウェーブレース64
10	48	ピカチュウげんきでちゅう

比較的早い時期に買った人が多いせいか、『マリオ64』がダントツで1位。あとは、それぞれの時期の大作がならんでるという、とっても妥当で当たり前な、あんまり面白くないといえば面白くない(笑)結果となっています。とりあえず、みんな『マリオ64』は買ってるってことですね。

ドラえもん泣けるエピソードTOP10

■編集部員とかに聞きました(1人複数投票)

順位	PT数	タイトル
1	16	さようならドラえもん(6巻)
1	16	帰ってきたドラえもん(7巻)
3	15	のび太の恐竜(10巻)
4	12	ぞうとおじさん(5巻)
5	10	台風のフー子(6巻)
6	7	ペロ!生き返って(3巻)
7	6	のび太の結婚前夜(25巻)
8	4	のら犬「イチ」の国(22巻)
9	3	ゆうれい城に引っ越し(12巻)
10	2	ジ~ンと感動する話(9巻)

『ドラえもん3』発売記念というわけじゃないけど、なんとなーく編集部員とかそのへんの人に昔読んだ「ドラえもん」のマンガで感動した話ってある?と聞いてみました。で、その答えをまとめた結果がこれ。ちなみに、今回はコミック版のみで、劇場版などはは対象外でした。

はみだしランキング

ランキングで調べて欲しいことがありましたら、アンケートハガキのQ10のところに書いて編集部あてに送って下さい。お待ちしてま~す!

20世紀最後の夏休み

8月25(金)26(土)27(日)は幕張へ!!

ニンテンドウスペースワールド2000へ行こう!

ニンテンドウスペースワールド2000●会場/幕張メッセ新館9～11ホール(最寄り駅/京葉線、海浜幕張駅)日時/8月25日～27日(午前9時～午後4時)

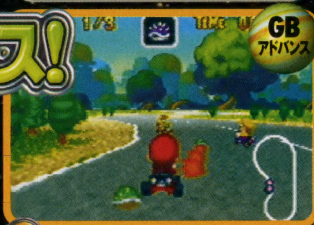
今年も任天堂の最新ゲーム&ハードがお目見えする大展示会が開催されるぞ。夏休み最後のイベントはこれで決まりだね。

ココがスゴイぜ!

ついにベールを脱ぐゲームボーイアドバンス!

●140台の実機で登場。さわって遊んで体感できる!!

ついにその姿が明らかになる、次世代ゲームボーイ「ゲームボーイアドバンス」。今回は140台の実機が展示され、実際に専用ソフトを遊べるようになっているぞ。一刻も早く21世紀を体感したい人はまずこれだ!!

マリオカートアドバンス(仮) GB アドバンス

マリオカートの新作はアドバンスで

桃太郎まつり GB アドバンス

サードパーティからの出展もあるぞ

最新ポケモン?!

モバイルコーナーで何かが起こる!?

携帯電話との接続サービスが決まったゲームボーイカラー。一体どんなことができるのか?! ぜひ、君の目で確かめようぜ。

N64の隠しだま!

N64一挙140台展示!!まだ見ぬタイトルが……!!

そして、N64に新タイトルが続々と登場。脅威の隠しだまソフトが君の前に姿を現すぞ。右ページのリストを見てくれ!!

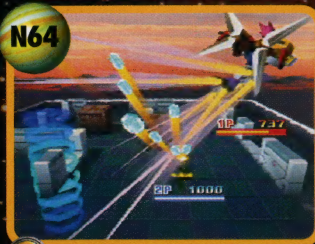
GBC大盛り上がり

ゼルダ、ドンキーと人気者がせいぞろいだ!!

ゲームボーイカラーもタイトルが目白押し!! 『ゼルダ』や『ドンキー』などの人気ソフトの最新作を体験することができるぞ。

マリオパーティ3 N64

今年の年末ももちろんコレだ

カスタムロボV2 N64

さらに進化した続編だぞ

ドンキーコング2001 GBC

ドンキー最新作の画面だ

怪人ゾナー GBC

大人気のゾナーがGBCで

さらに詳しい情報は別冊付録NSW2Kハンドブックを見るべし!!

幕張への詳しいルートや、出展タイトルの詳しい紹介は別冊付録をしっかりチェックしてくれ。お楽しみ企画も満載だぞ

NINTENDO SPACE WORLD 2000 出典リスト

N64【NINTENDO64タイトル】

- WWFレッスルマニア2000　アスミックエースエンターテインメント（株）
- ロックマンダッシュ～鋼の冒険心～　（株）カプコン
- 現代大戦略　Ultimate War　（株）メディアファクトリー
- Dance Dance Revolution featuring Disney Characters(仮)　コナミ（株）
- 罪と罰～地球の後継者～　任天堂（株）
- マリオパーティ3　任天堂（株）
- どうぶつの森（仮）　任天堂（株）
- 風来のシレン2～鬼襲来!シレン城!～　任天堂（株）
- パーフェクトダーク　任天堂（株）
- バンジョーとカズーイの大冒険2（仮）　任天堂（株）
- ミッキーズスピードウェイUSA（仮）　任天堂（株）
- カスタムロボV2　任天堂（株）（予定）
- 動物番長（仮）　任天堂（株）（予定）
- エコーデルタ（仮）　任天堂（株）（予定）

14TITLES

N64最後の抵抗を見よ!!

まずは上のN64新作タイトルリストを見てくれ!! よくもこれだけ隠してましたねメーカーさん!! って感じで新規タイトルが続々登場するぞ。初登場の「罪と罰～地球の継承者～」（34ページ）は本誌ページでも詳しく紹介しているぞ。

エコーデルタ

マリーガルの期待作も登場するぞ

GBA【ゲームボーイアドバンスタイトル】

- サイレントヒルAGB　コナミ（株）
- コナミワイワイレーシングアドバンス　コナミ（株）
- ゴルフマスターAGB　コナミ（株）
- ロックマンEXE　（株）カプコン
- 桃太郎まつり　（株）ハドソン
- マリオカートアドバンス（仮）　任天堂（株）
- くるくるくるりん　任天堂（株）
- 黄金の太陽　任天堂（株）
- ナポレオン　任天堂（株）

9TITLES

GBAウワサのアドバンスの実力は!!

そしてみんなが最も気になっているゲームボーイアドバンスのタイトルも発表。『マリオカート』の最新作は、みんなが待っていたタイトルだよね。それにコナミからのタイトルも要チェック。人気ホラーADVの『サイレントヒル』はとっても期待大だぞ。

ナポレオン

SLGのような画面だ。小さくてもとっても画面がきれいだよね

ロックマンEXE

カプコンからは人気の『ロックマン』が装いも新たにアドバンスで

GBC【ゲームボーイカラータイトル】

- Dance Dance Revolution GB2　コナミ（株）
- ポップンミュージックGBアニメーションメロディ　コナミ（株）
- ポップンミュージックGBディズニーチューンズ　コナミ（株）
- エアフォースデルタ　コナミ（株）
- ミニゲームはじめました　コナミ（株）
- ビートマニアGBガッチャミックス2　コナミ（株）
- パズルボブルミレニアム　（株）アルトロン
- グランドカジノ　（株）アルトロン
- JETでGO!　（株）アルトロン
- ビリヤードクラブ　（株）アルトロン
- スーパーロボットピンボール　（株）メディアファクトリー
- テイルズオブファンタジア　なりきりダンジョン　（株）ナムコ
- 攻めCOMダンジョン　ドルルルアーガ　（株）ナムコ
- ポケットキング　（株）ナムコ
- ポップンポップ　ジョルダン（株）
- ハムスター倶楽部2　ジョルダン（株）
- ハムスター倶楽部　あわせてチュー　ジョルダン（株）
- ハムスターパラダイス3（ちゅりー）　（株）アトラス
- 真・女神転生デビルチルドレン　黒の書　（株）アトラス
- 真・女神転生デビルチルドレン　赤の書　（株）アトラス
- ウィザードリィ　アスキー（株）
- ウィザードリィII　リルガミンの遺産　アスキー（株）
- ウィザードリィIII　ダイヤモンドの騎士　アスキー（株）
- スターオーシャン　ブルースフィア　（株）エニックス
- ドキドキ伝説　魔法陣グルグル　（株）エニックス
- コマンドマスター　（株）エニックス
- ?????????????????　（株）バンプレスト
- ?????????????????　（株）バンプレスト
- ?????????????????　（株）バンプレスト
- 携帯電獣テレファング　スピードバージョン　スマイルソフト（株）
- 携帯電獣テレファング　パワーバージョン　スマイルソフト（株）
- パズルデショーブヨ！　ウータマちゃん　加賀テック（株）
- ぼくのキャンプ場　加賀テック（株）
- コトバトル　（株）アルファスターソフト
- ギミックランド　（株）アルファスターソフト
- ポケットクッキング　（株）J・ウイング
- GO!GO!ヒッチハイク2　（株）J・ウイング
- シルバニアファミリー2（仮）　（株）エポック社
- ゴン太のおきらく大冒険　（株）レイアップ
- BoonBoonカブーン　（株）ギャップス
- ぽけっとぷよぷよ～ん　（株）コンパイル
- グランディア　パラレルトリッパーズ（仮）　（株）ハドソン
- ブレイブサーガ　新章アスタリア　（株）タカラ
- ?????????????????　MTO（株）
- ぐるぐるとなかよし　（株）スティング
- 大刀（DAIKATANA）　コトブキシステム（株）
- 電車でGO!2　（株）サイバーフロント
- ソロモン　テクモ（株）
- 牧場物語GB3～ボーイ・ミーツ・ガール～　（株）ビクターインタラクティブソフトウェア
- 新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画　キングレコード（株）
- ザ・ブラックオニキス　（株）ビーピー・エス
- ロックマンXサイバーミッション　（株）カプコン
- 六門天外モンコレナイトGB　（株）角川書店
- ドンキーコング2001　任天堂（株）
- 伝説のスタフィー（仮）　任天堂（株）
- ポケモンでパネポン　任天堂（株）
- 怪人ゾナー　任天堂（株）
- ゼルダの伝説　ふしぎの木の実　大地の章（仮）　任天堂（株）
- とっとこハム太郎　ともだち大作戦でちゅ　任天堂（株）
- テニスGBカラー(仮)　任天堂（株）

60TITLES

GBCまだまだ続くスーパーラインナップ!!

そして一番タイトル数が多いのが絶好調のゲームボーイカラー。いろんなソフトがあるけど、ハムスターもののタイトルが結構多いよね。まだタイトル名が明かせないバンプレストさんの新作は、みんなが知っているキャラクターのゲームになりそうだぞ。会場に行って、確かめてみようね。

ゼルダの伝説～ふしぎな木の実 大地の章～

待望の「ゼルダ」最新作も登場だ

不思議のダンジョン

風来のシレン2

◎NINTENDO 64◎

タイトル	不思議のダンジョン風来のシレン2～鬼襲来!シレン城!～
企画・制作	チュンソフト（販売：任天堂）
発売日	9月27日
価格	6800円（予価）
ジャンル	ダンジョンRPG
プレイ人数	1人用

鬼襲来！シレン城！

いよいよ発売日まで約1月に迫った『風来のシレン2』！今月は新しい仲間や、合成モンスター「マゼルン」の情報を紹介しよう。

合成の新システム。胃袋合成モンスター登場！

これはビックリ！「タンス」が仲間になる!?

今度のシレンには、一緒に冒険をしてくれる仲間がたくさん登場するんだ。先月までに、アスカ、リク、ヒマキチの3人を紹介したけど、さらに今月はもう1人の仲間、タンスのマーモを紹介しよう。これで一緒にダンジョンを冒険できる仲間は全部で4人。さらに先月紹介した「モンスターの壺」を使えばダンジョンにいるモンスターも仲間にできちゃうから、すっごい大所帯になることもありそうだね。

マーモは見たまんまのタンスなのだ

ちゃんとシレンの後をくっついて来るぞ

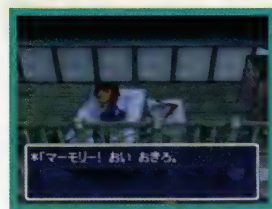
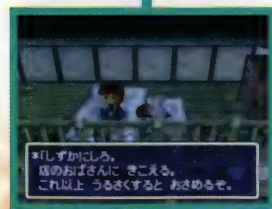
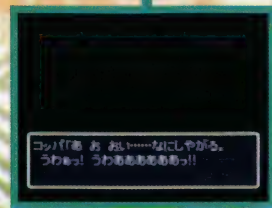
マーモ

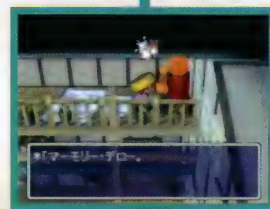
「ぼくはマーモリガーミ様の化身、タンスのマーモさ」

～出会い～

ある夜、不気味な声で目を覚ますシレンとコッパ。何故か体が動きません。「この金縛りをときやがれ！」とくってかかるコッパに「これ以上騒ぐとおさめるぞ」という声。それでも騒ぐと「仕方ないおさめるか」という声とともにコッパの姿が消えてしまいます。驚くシレンに声は言います。「私はシュテン山の守り神。村のためにおまえが尽くすのを見て感動した。だから少し手伝ってやる」。次の朝、シレンがタンスに近づくと「マーモリー・デロー」という声とともに、タンスの引き出しからコッパが吐き出されます。「ぼくは守り神様の化身、タンスのマーモ、よろしくね」こうして新たな仲間が加わります。

1回仲間にすれば好きなときに連れていける

1度仲間にすれば、いつでも好きなときにダンジョンに連れていけるマーモ。移動式の倉庫みたいな役割を果たしてくれるんだ。ただし、マーモは攻撃の手段を持っていないので、戦闘の手助けはしてくれない。と言うよりも、マーモが攻撃されないように、守ってあげなくちゃいけないかも。噂では、木製なので炎には弱いとか…。

ぐっすり眠っていると不気味な声が…

騒ぎ出したコッパに「おさめるぞ」と言う

それでも騒ぐコッパの悲鳴が暗闇に…

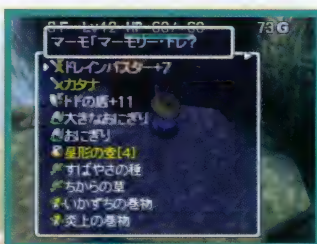
どうやら悪いヤツではないようだぞ

翌朝、タンスを調べるとコッパが飛び出す

こうしてタンスが仲間になるのだった

特殊能力：シューノー

マーモの特殊能力は、シューノー。つまりアイテムを出し入れすることができるんだ。ダンジョンでは、シレンが持つことができるアイテム数には限りがあるので、持ち物がいっぱいの時には、それ以上のアイテムを拾うことができないんだ。そんなときにマーモがいれば、アイテムの出し入れが自由自在。すぐに使う必要のないアイテムを預かってもらえれば、手持ちのアイテムがいっぱいでも安心だよね。でも、マーモだって敵の攻撃を受けることはあるので、マーモが倒されてしまうと、それまで預けたアイテムが…。

タンスのマーモは敵を攻撃する手段を持っていないけど、特殊能力が…

マーモに話しかけると、こんな会話になる。いれるを選択すると…

シレンのアイテム一覧が表示され、預けるアイテムを選択できる

こうして使わないアイテムをマーモに預けながら冒険ができるんだ

アイテムを使いこなしてダンジョンを進め！

ダンジョンには様々なアイテムが落ちているんだ。シレンは、それらのアイテムをうまく使いながら冒険を進めていくってわけ。最初にダンジョンに入ったときには、剣や楯などの装備品すら持っていないので、アイテムを探しながらダンジョンの奥へと進んでいこう。ここでは、シレンが使うことができるアイテムの一部を紹介してみよう。前作にあったものや、今回初登場のものがあるぞ。

今回は、両手に腕輪を装備できるぞ

水の地形に入ったアイテムは取れない…

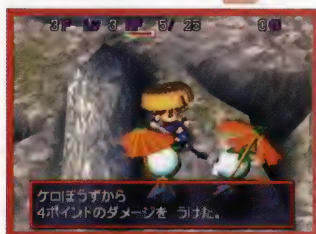
両手持ちの武器：如意棒

敵を攻撃すると同時にシレンが後ろに1マスさがる。そのため、敵の反撃を受けにくいという性質を持っている。ただし両手持ちの武器なので、同時に盾は装備できない。

シレンの攻撃が敵に当たると…

同時に後退して反撃を防ぐ

遠くに届くぞ：槍

長い形状の武器なので、2マス先の敵にまで攻撃が届く。目の前の敵を貫通して、後ろの敵にまで攻撃を与えることもできる。ただし両手持ちなので、盾は装備できない。

1マス離れた敵も攻撃できる

できれば通路などで使用したい武器

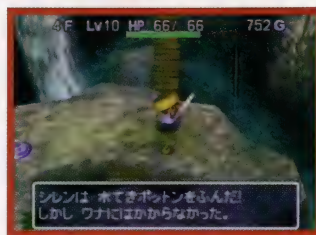
盗み厳禁：トドの盾

シレンの持っているアイテムをくすねていく不届きなモンスターたちも、この盾の前では形無し！この盾を装備していれば、敵の「盗み」を防ぐことのできるのだ。

この盾を装備していれば…

大事なアイテムを盗まれずに済む

ワナ防止：カラクロイドの盾

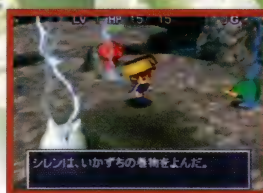
前作に登場したモンスター、カラクロイドは、ワナを作るという特殊能力を持っていた。その名前を受け継ぐこの盾は、装備していればワナにかからないというすぐれもの。ワナだらけのダンジョンでは重宝する盾だよね。

なんとワナにかかることがないのだ！

3方向に飛ぶ：かまいたちの矢

装備して「うつ」ことができる矢。離れた位置にいる敵を攻撃したいときにはかかせない武器だ。今回初めて登場する「かまいたちの矢」は、3方向同時に矢を放つという強力なものなのだ。

同時に3方向に3本の矢が飛ぶ

雷の攻撃：いかずちの巻物

「よむ」ことで効力を発揮する巻物。この「いかずちの巻物」を読むと、その部屋にいるモンスター全員に、強力な雷攻撃をしてくれる。敵に囲まれたときや、モンスターハウスに足を踏み入れた時には超便利だ。

敵全員に雷攻撃をしてくれる巻物だ

ダンジョン脱出：引き上げの巻物

この巻物を読むと、装備しているアイテムを持ってナタネ村に帰還する。ダンジョン内で倒れてしまうと、全てのアイテムがなくなってしまう。ピンチの時には、装備品を守るための最終手段として利用価値が高い。

ピンチになったら巻物を読んで…

一気にナタネ村に帰還しちゃおう

水をかわかす：水がれの巻物

読むとそのフロアの水を全て干上がらせてしまう巻物。水没したアイテムを手に入れるには、この巻物を利用すればラクに取りにいくことができるぞ。もちろんそれ以外にも方法はあるんだけどね…。

巻物を読むと火球が出てきて

フロアの水が全て干上がったぞ

シレンがたくさん！：分身の巻物

この巻物を読むと、シレンの周囲に分身が何体も出現するんだ。敵モンスターは勘違いして分身達を攻撃するので、そのスキに戦闘を有利に進めよう。もちろん、そのスキに逃げることだってできるけど。

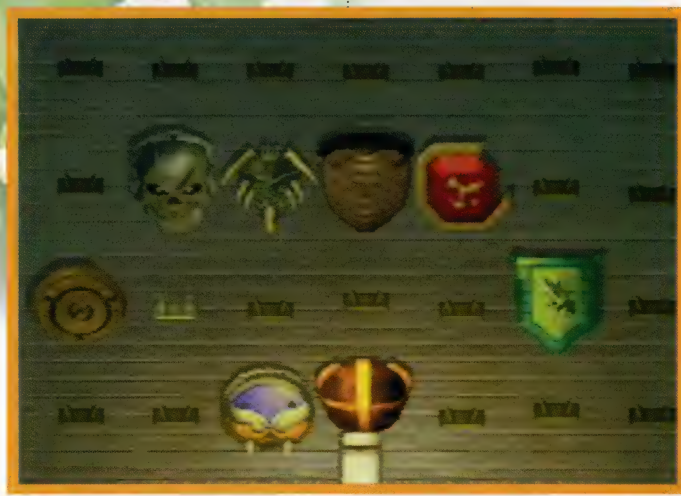
分身の巻物を読むシレン

シレンの周りに分身が出現した！

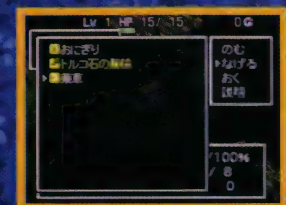
アイテムを預けられる村の「倉庫」

シリーズおなじみの、持ち帰ったアイテムを預けることができる「倉庫」。もちろんナタネ村にもこの施設は登場するのだ。ダンジョンで拾ったアイテムを、無事にナタネ村まで持ち帰ることができれば、この倉庫に預けることができ、次の冒険の時に持ち出すことができるんだ。なんと今回の倉庫には、武器や防具を飾ることができるスペースがあるとか。ってことは、全種類の武器や防具を…。コレクター魂を優先するか、それとも武具の強化を選ぶのか…。

ナタネ村にある一軒の建物

アイテムを預けられる倉庫なのだ

これは盾を飾る陳列棚か？一度ここに飾ると、もう持ち出せなくなると言うウワサも…

不思議のコラム①：アイテム

いろいろと便利な使い道があるアイテム。でも、使用制限のあるアイテムは、使ってしまえばなくなってしまう。特に巻物は1度しか使うことができないので、使いどころに悩むだろう。しかし、ダンジョン内で敵に倒されてしまったりすると、せっかく集めたアイテムは全てパーになる（もちろん武器や盾も）ので、積極的に使うことをオススメする。と、いいつつも、ピンチの時に何も持っていなければ、結局倒れてしまう事にもなるのだが…。また、アイテムの中には、ワナや、敵の特殊攻撃でダメになってしまうものもあるので注意したい。

難しくなると、使ってみるまでアイテム効果がわからなくなる

不思議のコラム②：仲間

「風来のシレン2」には数多くの仲間が登場する。間接攻撃をしてくれるリク、剣や盾を装備させることができるアスカ、アイテムを投げ渡すと敵にぶつけてくれるヒマキチ。そして、今回紹介した、タンスのマーモだ。さらに、モンスターの壺を使うことで、ダンジョンのモンスターも仲間にすることができる。仲間が多ければ、シレンの冒険もラクになりそうだが、危険な面もある。例えば、仲間が敵に倒されると敵がレベルアップして強力になってしまうし、敵の特殊攻撃などで混乱した仲間が、シレンを攻撃することもあるのだ。

アイテムの効果を引き出す仲間、ヒマキチ

険しいシュテン山の中腹に人の住む村が！

ワナやモンスターが襲い来るダンジョンをなんとか切り抜けて進んでいくと、山の中腹にあたる地点に小さな村がある。「ここは中腹と呼ばれているところ。山道のちょうど中ほどにあたるんだ。あまり人の住んでないさみしい所だけど、店が2軒ほどある」。村人が言うとおり、そこには2軒のお店が。1軒は行商人が住み着いて商いをしているお店。もう1軒は鍛冶屋だ。この村で、アイテムを補充したり、鍛冶屋で剣を鍛えたりしたら、さらに険しいダンジョンを頂上目指して進んでいくのだ！特に、鍛冶屋はとってもありがたいお店なので、先のことを考えながら、上手に利用して行こう。

シュテン山の中腹の村に住んでいる村人が親切に教えてくれる

どうやらこの村から、シュテン山のふもとを眺められるようだ

展望台

シュテン山のふもとを眺めることができる見晴らしのよい場所。薄い雲の下に、シレンの建築予定地を見ることができるんだ。お城の建設が始まっていれば、シレンの城がどれくらいまでできているのか、その完成度をチェックすることだってできるぞ。だんだんとできていくお城を見れば、この先の冒険にも気合いが入るってもの。この村に立ち寄ったら、ぜひともお城をチェックしよう。

見晴らしがよさそうな展望台

薄い雲の下にシレンのお城が見える

行商人とそのお店

「いらさい。何かうネ？」

中腹の村でお店を開いている行商人

いろんな品物を売ってくれるんだ

ダンジョン内を移動しながらアイテムを売り歩いている行商人。彼らは、売り物をダンジョン内で調達している。ダンジョンで行商人が通った後には、アイテムの姿はなく、ただ「割引券」が落ちているのみ！この割引券を行商人の所に持っていけば、枚数に応じて割引をしてくれるんだけど…。強力な武器や防具などを行商人に拾われる前に、速攻でフロアを探索する必要がありそうだぞ。普段はダンジョン内を旅しながら商売をしている行商人だけど、この中腹の村にとどまってお店を開いている行商人もいるんだ。もちろん、いろんなアイテムを売ってくれるんだけど、この店の名物は「巨大なおにぎり」らしいぞ。

ダンジョンでアイテムを見つけた！しかし一足先に行商人が…

あれ？っと思ったら、さっきまで落ちていたはずの盾がなくなった！

行商人が去った後には、割引券が。これでいくら割り引きしてくれるの？

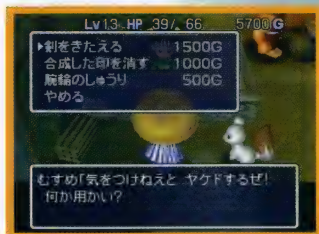
ダンジョン内をうろつく行商人。もちろん買い物ができるけど…

鍛冶屋

鍛冶屋の戸を開けると「よお！何してほしいんだ！」と、威勢のいい女の子の声が飛んでくる。ここでは、剣を鍛えたり、武器や盾の特殊能力を取り除いたり、戦いの最中にヒビが入ってしまった腕輪を修理してくれるんだ。ただし、剣を鍛えることができるのは、村を1回訪れるごとに1度だけ。よく考えて剣を鍛えてもらおう。

いろいろとウンチクを教えてくれる鍛冶屋のおじさん

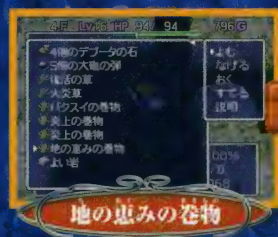
其の一　剣を鍛える

屈強な鍛冶屋が渾身の力を込めて剣を鍛えれば、シレンの剣はより強力な武器へと成長する。ただし、剣を鍛えてもらえるのは、1回の訪問につき1度だけなので、どの剣を鍛えてもらうのか、迷うところだ。ダンジョンの前半を冒険しながら、鍛えてもらう剣を考えておこう。

剣を鍛えるのには1500ギタンかかる

剣を鍛えてもらうのは1度だけだ

渾身の力で剣を鍛える鍛冶屋さん

不思議のコラム③：武器と盾の強化

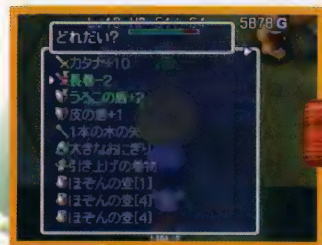
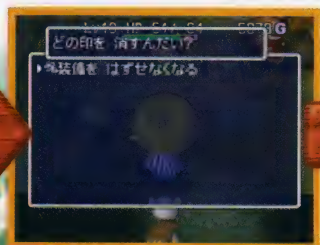
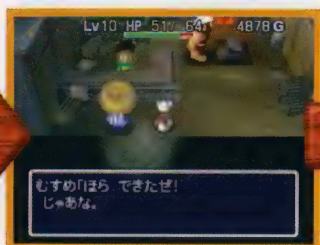
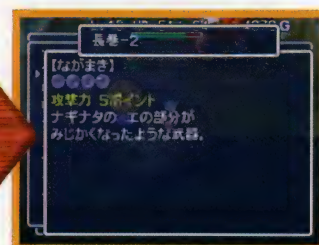
剣を強化する方法は、鍛冶屋だけではない。次のページで紹介している「合成の壺」を使ったり、合成モンスターのマゼルンを利用することもできるし、巻物を使って強化することもできる。特に、武器を強化してくれる「天の恵みの強化」や、盾を強化してくれる「地の恵みの巻物」を手に入れたら、すぐに読んで装備品を強化しておこう。ただし、何度も言うようだが、いくら盾や武器を強化しても、シレンが倒れてしまえば失ってしまう。ピンチの時には、ナタネ村に帰ることも大切だ。また、敵の中には、剣や盾を後ろにはじき飛ばすといった特殊攻撃を仕掛けてくるヤツもいる。シレンの後ろが崖だったり、水中だったりすると、武器をはじき飛ばされると二度と取ることができなくなることもある。そういう敵に出会ったら、背後の環境に気を配ることも大切だ。とにかく、一生懸命強化した装備品を失わないように、頑張って冒険をしてほしい。

装備している剣を強化してくれる巻物だ

装備している盾を強化してくれる巻物だ

其の二　印を消す

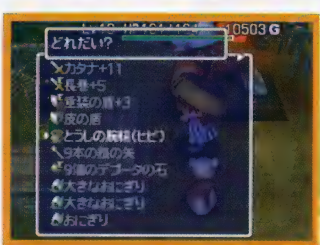
武器や盾の中には、「壁を掘る」とか「1度に3方向へ攻撃ができる」などの特殊効果を持つものがある。これらの特殊な効果のことを「印」と呼ぶんだ。それぞれの武器に備えられる印には限りがあり、3つしか印をつけられない武器や8つまでつけられる武器などがある。武器を入手した時から付いてたり、武器合成したときについてしまった不要な印は、この鍛冶屋で取り除いてもらえるんだ。効率よく強い剣や盾を作っていくためには、この鍛冶屋を上手に使うことが大きなポイントになりそうだぞ。印をつけることができる制限数を考えて、計画的に強力な武器を作り上げ、ダンジョンで有利な戦いができるようにしよう。

不思議のコラム④：印とその重要性

例えば、いくら強力な盾でも「おなかがへりやすい」などという印が付いていると、装備して移動するたびに、どんどんおなかが減ってしまって、結局「うえじに」してしまうこともある。逆に「おなかがへりにくい」が付いていれば、「うえじに」の心配も少ない。印には、とっても便利なものと、付いているとやっかいなものがある。便利な印なら、いくら付いていても嬉しいが、やっかいな印がついた武器だと、強力なものでも使いづらい。鍛冶屋をうまく利用していこう。

不要な印のついた武器を渡す

そして、消して欲しい印を選ぶ

すると、印を消して渡してくれる

これで不要な印とはおさらばだ

其の三　腕輪の修理

装備をしているだけで、様々な効果を得ることができる腕輪。でも、戦いの最中に敵の攻撃を受けると、腕輪にヒビが入ることがあるんだ。そのまま使い続けると次に攻撃を受けた時、腕輪は壊れてしまうぞ。ヒビが入ったら、装備から外して、鍛冶屋で修理してもらおう。

戦いの最中に腕輪にヒビが！

ヒビの入った腕輪をなおしてもらおう

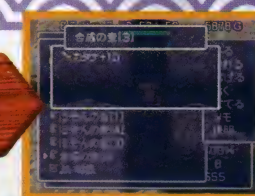
鍛冶屋さんがなおしてくれるのだ

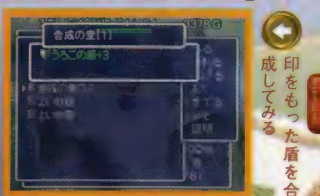
シレンの極意はここにあり!? 合成システム

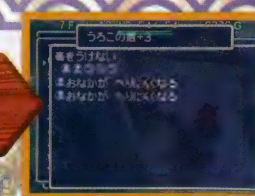
武器や杖を合成してくれるありがたいアイテム「合成の壺」。この壺を使えば、剣や盾の特殊能力（印）や能力値を合成してくれるんだ。まず、ベースとなるアイテムを壺にいれ、そのアイテムに合成したいものを入れればOK。あとは壺を割って取り出せば、ばっちり合成されて強力なアイテムが誕生するってわけだ。ただし、合成できるのは、武器と武器同士、盾と盾同士だぞ。また、この壺を使えば、同じ種類の杖どうしをくっつけて1本の杖にして、使用回数を足し合わせることもできるぞ。

【能力値の合成】

ベースにしたい武器を壺に入れる

そこにプラスしたい武器を入れると…

能力値が合成されて、強力になった！

【印の合成】

印をもった盾を合成してみる

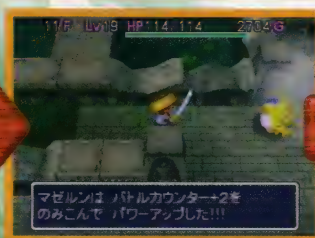
壺を割ってとりだしてみると…

印が2つついた。より効果があるぞ

合成胃袋モンスター「マゼルン」で異種合成！

物語が進むと、ダンジョンに「マゼルン」というモンスターが登場する。なんとこのモンスターにアイテムを投げつけると、そのアイテムを飲み込んでパワーアップしてしまうんだ。さらにアイテムを投げると、食べ合わせによって胃の中でアイテムが合成されることがあるぞ。この方法を使えば、「合成の壺」ではできない「武器+草」「盾+巻物」など、異種アイテム同士の合成が成功し、特殊な効果を生み出すアイテムが生まれることもあるんだ。ただし、マゼルンが飲み込んだアイテムを取り出すには、倒すしか方法がない。「強い武器をマゼルンに飲み込ませたら、武器が無くて倒すことができない…」なんてことのないように、予備の装備をもっていたほうがいいかもしれないね。

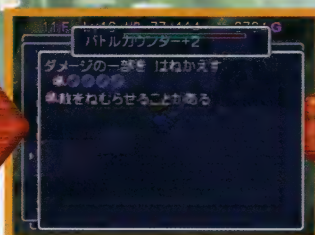
バトルカウンター ＋ バクスイの巻物

相手から受けたダメージの一部を跳ね返すという特殊効果をもった盾「バトルカウンター」と、相手を眠らせてしまう「バクスイの巻物」。この2つを合成することで、敵から攻撃を受けると、ダメージを跳ね返した上に、相手を眠らせることのある盾が完成する。

バトルカウンターをマゼルンに投げる

すると、飲み込んでパワーアップ

さらにバクスイの巻物をなげる

マゼルンを倒すと…

合成された盾が出現！

説明を読むとこんな事が！

なんと素晴らしい盾でしょう

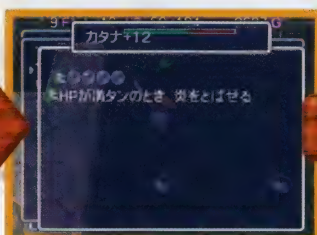
カタナ ＋ 火炎草

片手装備の一般的な武器「カタナ」と、投げたり飲んだりすると火を噴いて敵にダメージを与える「火炎草」。この2つを合成すると、体力（HP）が満タンの時に炎をとばすという強力な武器が作り出される。これが異種合成の威力だ！マゼルン万歳！

マゼルンにカタナをなげる

さらに火炎草を食べさせて…

マゼルンを倒そう

すると合成された剣が手に入る

なんとこんな特殊効果が！

敵から離れた位置で剣を振ると

炎が飛び出して攻撃するのだ

マリオストーリー™
MARIO STORY
◎NINTENDO 64◎
タイトル　マリオストーリー
発売元　任天堂
発売日　8月11日より発売中
価格　6800円
ジャンル　アクションRPG
プレイ人数　1人用
備考　バックアップカートリッジ
振動パック対応
夏休みの夢のしめくくりは
マリオで世界を救うこと!
夏休みも残りわずか!! マリオとの楽しい冒険は進んでいるかな? このゲームは、お話を進める以外にもたくさんの遊び要素があるから、すべてを遊び尽くすまで、じっくりと楽しんでほしいな。それでは今回も物語を続けましょう。
それともクッパで
世界を変えること?

BATTLE バトル パートナーの戦い方をしっかり覚えよう

みんなは、バトルも楽しんでいるかな? 特にパートナーの使い方はしっかりマスターしておこうね。

連打系とタメ系は違う

ボタン連打系のコマンドは一度コントローラを持ち替えて人差し指でAボタンを連打するといいぞ。おプクの「みずでっぽう」は、軽く小刻みに連打しよう。

人差し指が辛いけど、がんばろう

攻撃できる敵、できない敵

カメキやピンキーは、空中に飛んでいる敵は攻撃できない。彼らを連れて歩くときは、マリオに空中攻撃ができるバッジを装備して空中の敵に対応しよう。

マリオのじしんハンマーはおすすめだ

アクションコマンドはしっかり使おう

アクションコマンドのタイミングは慣れた? 特に難しいのは吸血タイプの敵。吸い付かれる前にボタンを押すのではなく、吸い付かれた後に押すんだ。

攻撃のアクションコマンドのタイミングは成功しやすい

BOSS ボス 前回までのボスキャラをおさらいしておこう

前回はちらっとしかお見せできなかったボス達の攻略パターンを紹介しておこう。

クリキング 大きなクリの木の下に…!?

最初のボスでもあるクリキング。その前にクリレッドとクリブルーと対戦しないといけないので、手に入れたアイテムはよく考えて使おう。バトルに入ったら、体力の少ないブルーとレッドを倒し、クリキングにはクリの木をハンマーで叩いて攻撃しておくといいぞ。

まずはクリレッドとブルーを倒せ

このクリの木をハンマーで叩くのだ

ボス戦の前に回復を忘れずに!!

このゲームではボス戦の前に完全回復ができるハートが置いてあることが多い。だが、このハートではスターパワーは回復しないので注意しておこう。

ボス戦の前には完全回復した状態でのぞもう

ノコブロス まずは着ぐるみクッパとの勝負に!!

続いてはノコブロス。なんと彼らは最初、クッパの着ぐるみ状態で登場するのだ。攻撃はただ殴ってくるだけなので、アクションコマンドで防御。攻撃はピンキーに任せよう。

なにやら妙なクッパが登場したと思ったら

ピンキーの「ばくはつ」でやっつけよう

続いてノコブロス本体とのバトルだ!!

ノコブロス本体とのバトルに入ったら、まずはマリオのハンマーで攻撃。ピンキーの「ばくはつ」で一気にノコブロスをひっくり返してもいいぞ。ひっくり返したらカメキにチェンジ。アイテムでFPを回復させて、ひっくり返っているノコブロスを一気に攻撃しよう。

まずはマリオのハンマーで攻撃

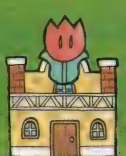
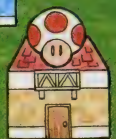
ひっくり返せばこっちのものだ

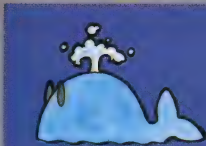
1体ずつ倒していこう

MAP マップ

キノコタウン

物語の拠点となるキノコタウン。まずはここをしっかりとチェック。町の人のメッセージもその都度変わるからチェックを忘れずに。

星のふる丘へ

クリ村へ

ノコノコ村へ

迷いの森へ

星のかけらを取り逃さないように!!

あるバッジを装備していると、そのマップ内に入った瞬間にマリオの頭の上に星のかけらマークが出るよね。これは「くるりん床」があって、そこでくるりんジャンプをすると星のかけらが出現するってことなんだ。くるりんジャンプをするには「テレサの館」でスーパーブーツをゲットしておこう。このキノコタウンにも星のかけらはいっぱいあるので取り忘れないようにね。

アツメールのバッジは役に立つの?

星のふるおかにいるアツメール。彼に星のかけらを渡すことで、彼の持っているバッジと交換してくれるんだ。もちろん戦闘に役立つバッジもたくさんあるんだけど、中には何これ…?! みたいなバッジも多い。でもつけてみるとメチャメチャ楽しかったりするんだよね。せっかく星のかけらを集めてるんだったら、こんな楽しいバッジと交換するのもいいんじゃない?

キノコタウンガイド

マリオの冒険はここを起点に進めていくぞ!!

それではキノコタウンの名所案内といきましょう

星のふる丘のミステールとアツメール

星のふる丘へ行く途中にあるミステールとアツメールの館。あんまり訪れたことのない人もいるかもしれないけど、星のかけら情報が欲しいのならここだ。ミステールに占ってもらい、場所を聞き、集めた星のかけらをアツメールのバッジと交換してもらおう。

コインをためて占ってもらおう

キャシーさんに料理を作ってもらおう

キャシーさんの家では、持っているアイテムで素敵な料理を作ってもらえるんだ。成功した料理はアイテムとして使えるので、どんなアイテムから何ができるかを、しっかりメモしておこう。物語途中からは、2つのアイテムを使って料理してもらえるようになるぞ。

さて何を作ってもらおうかな

道場で腕試しをしてみよう

道場はマリオの腕試しにはもってこいだ。2人の弟子を倒したらシショウと勝負できるぞ。そのシショウに勝ってしまっても…。実はまだ続きがあるので、パワーアップしてから挑戦しよう。はっきり言って2回目のシショウはメチャ強いのでがんばってみよう。

2回目のシショウはすごいぞ

アイテムショップでお買い物

アイテムはここのアイテムショップでそろえておこう。2軒のショップがあるから、見比べて欲しいものをゲットしよう。

回復アイテムをメインに

コインを貯めて購入しよう

デアールさんの占い

冒険で行き詰まってしまったら、デアールさんの占い屋で占ってもらおう。次に行くべき道を教えてもらえるぞ。

もちろんコインを払ってね

郵便局

パートナーキャラへの手紙を読みたかったらここの郵便局に。こまめにチェックしておくと手紙が届いていると思うぞ。

誰宛の手紙がきているかな

バッジ屋

バッジを購入できるお店。売っているバッジは行くたびに違うので、ここもこまめにチェックして、欲しいものがあったら即購入だ。

コインをたくさん貯めないと

クラブ

港の近くにあるクラブ。特にイベントらしきものはないんだけど…。でも何か落ち着いた雰囲気なので冒険に疲れたら寄ってみては。

ちょっといい雰囲気だよね

花壇

フラワーさんから、もらえる種を集めるとお花がたくさんになるという花壇。各地でフラワーさんを見つけたら、種をもらっておこう。

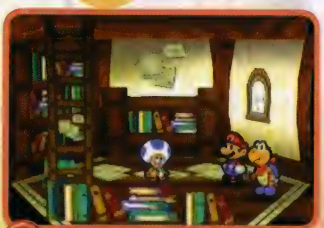
お花が咲き乱れる花壇にしよう

汽車の駅

ゴツゴツ山に向かう汽車に乗ることができるぞ。もちろんいつでも乗れるので、気が向いたら汽車に乗ってみるのもいいかもね。

マリオの車窓からって感じ

ものしりの家

わからないことがあったらこの人に聞くのも手。でも、ものしりキノピオは話し出すと止まらないのが玉にキズなんだよね…。

どーでもいいこともよく知ってる

ナゾの家

扉にカギがかかっていて表からは一切入れないナゾの家。一体中に何があるのか、気になるよね。う～ん、来月号くらいでは入れるかな?

中には一体何があるのかな？

それではマリオの大冒険を再開するぞ

さて、今回もマリオの冒険を一緒においかけてみることにしよう。今回はいろんな所でマリオの大冒険が見られそうですよ。

キノコタウン～ゴツゴツやま

汽車に乗って出発しよう!!次はゴツゴツ山だ!!

まずは汽車に乗ってゴツゴツやまへ、のんびり楽しい旅の始まり?!

渡れないところはどーするの?

ノコブロス城を攻略したマリオは、キノコタウンから汽車に乗ってゴツゴツやまへ向かうことになるぞ。ゴツゴツ山には、郵便局にいたパレッタがいるんだけど、どうやら配達中の手紙を落としてしまって困っているらしい。ここはひとつお助けしてみませんか?

こんな所にお手紙発見。お手紙は3通あるらしいぞ

敵もわんさか登場。おなじみのチョロプーも登場するぞ

この答えにルイージと答えてみよう。するとおもしろいことが…

パレッタが仲間に加わるぞ

お手紙を拾ったらパレッタが仲間になってくれたぞ。パレッタは少しの間マリオを抱えて飛行ができるんだ。

■お手紙配達

持っているお手紙を配達できるんだ

■パレッタシュート

攻撃力満点のパレッタシュートだ

■はこびだし

ザコ敵をはこびだしてくれるぞ

ゴツゴツやま～カラカラさばく

熱砂の迷路。一体どこに行けばいいの?

パレッタに抱えて飛んでもらえば行けなかった道も越えられるぞ。

ゴツゴツ山を越えたらそこは、熱砂のカラカラ砂漠だ。砂漠の入り口には考古学者のチャールズが遺跡の調査に来ているところにでくわすぞ。カメキにチェンジすると話も弾むかもね。とりあえず、砂漠を進んで町を探してみることにしよう。道路のある砂漠を右にず～っと行けば、町につくことができるぞ。

オアシスを発見

砂漠のどこかにオアシスがあるんだ。でも砂漠にはボロドーやサンボがたくさんいて、あんまり動きたくないよね。それだったら、最初に、町に行ってアイテムなどをそろえてきてから、砂漠を探検しに行くのがいいかもね。

考古学者のチャールズ

カメキの村で考古学者のチャールズの奥さんには会ったよね。そのチャールズ本人がここで調査をしていたんだ。実はチャールズはこの後も登場するキャラクターになるので、しっかり覚えておこう。いいキャラなんだよね～。

砂漠の途中にはこんな人物も。オアシスがあるらしいんだけど、一体どこにあるのかな?

これがオアシスだ。なにやらフルーツのなる木があるらしいんだけど、ハンマーで叩いてみるかな

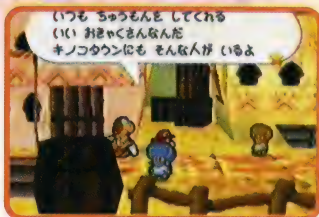
チャールズは遺跡の調査に来ているんだって。遺跡がもしかして冒険に関係があるのかな?

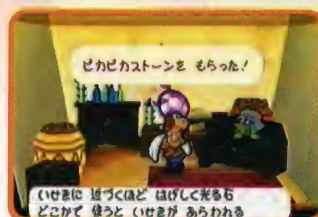
カラカラさばく～カラカラタウン

ロレンチュ親分を捜し出すのだ

遺跡に行くには、ある人物の協力がないとダメなんだって。

ある人にあるモノを渡そう

町についたら、まずは情報を集めてみよう。さらに町の中を歩き回って、行ける所はないか探してみよう。思わぬ所から、思わぬ所に行けたりするので、よ～く注意して移動してみようね。まずはロレンチュ親分を捜してみることにしましょうか。

情報収集は忘れずに。意外な話を聞けるかもしれないぞ

ロレンチュ親分に会うにはあるものをある人にあげることが必要

「いいひと」になればロレンチュ親分に会えるんだ

カラカラタウン～アラビンいせき

砂漠のどこかに遺跡があるのだ

ロレンチュ親分からピカピカストーンをもらって、再び砂漠にゴー。

ナゾはとけるかな?

ロレンチュ親分からもらったピカピカストーンは、遺跡に近づくとマリオの頭上で激しく点滅しながらピコピコと鳴りだすんだ。それに導かれてある場所にたどり着けば、ピカピカストーンをはめ込む場所があるぞ。そうすると…。

砂漠のある場所から遺跡が出現

ピカピカストーンの示す方向に向かって行こう。ザコは無視だ

中には何があるのかな？

3つの石を集めるんだ

アラビン遺跡の中に入る前に回復とセーブができるので、忘れずにしておこう。遺跡内のザコ敵は一度倒せば、遺跡の外に出ない限り復活しないので、とりあえず倒しておけば、後で、ゆっくりと遺跡内を見て回れるぞ。

どんな仕掛けがあるのかな

スイッチをハンマーで叩くと砂が落ちる仕掛けも…。これで進めるぞ

思わぬ所からアイテム発見

BOSS カーメン

ワンワンひきつれカーメン登場!!

スーパーハンマーと3つの石を集めたらボス戦に突入。カーメンは高いところにいるので、マリオのハンマーやカメキの攻撃は当たらないぞ。「じしんハンマー」があればベストだ。後はピンキーにお任せ。

3人目のボスキャラはカーメンだ

じしんハンマーで下に落とせ

落としてしまえばこっちのもの

2人目の星のせいを救出したぞ

カーメンを倒せば、2人目の星のせいを救出できるぞ。マリオのスターパワーも2つに増えるので、戦闘も楽になっていくと思うぞ。このイベントが終わると、ピーチ姫のイベントになるんだ。

2人目の星のせいは女の子なんだ

一方、その頃ピーチ姫は?

クッパにとらわれているピーチ姫は何をしているかと言うと…。なんと星の子と脱出計画を練っていました。やりますな。ここからはピーチ姫を操作してお話を進めていくことになるんだ。

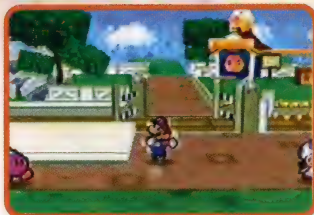
クッパなんてフン、の姫様だ

アラビンいせき～キノコタウン

とにかくキノコタウンを拠点にしよう

アラビンいせきのイベントが終わったら一度キノコタウンに戻ろう。

まずはキノコタウンに戻ろう

キノコタウンに戻ったら、何か変わったことはなかったか町の人に聞いてみよう。すると、まよいの森に行く道で門番をしていたキノピオがなにやらマリオに相談があるみたいなんだ。とりあえず門番の所まで行ってみることにしよう。一体何が起こったのかな?

とりあえずキノコタウンに帰ってきました。何か変わったことは?

どうもこの門番がオバケを見たっていいはるんだよね～。オバケ?

というわけで、まよいの森を調べに行くことになりましたよ

キノコタウン～迷いの森

不思議な森はど―やって抜けるの?

まよいの森で迷わないように、あることに気をつけよう。

オバケが出るって本当?!

まよいの森は、その名の通り、同じような場所が続く迷路のような森だ。ここでは、他の場所とは違う何かを見つけて、その方向に進んで行ければ正解ルートにたどりつけるぞ。違う何かは何なのか、よ～く注意して見てみよう。きっと何かがあるはずだ。

まよいの森の入り口だ。ここからは迷路のような森の中に

各入り口の近くにある物に注意。他とは何かが違うはず

ここでは回転する花びらが他の花とは違うような気が…

キノコタウンのこんな所に行った?

立入禁止のドカン

実はここに入っていくと巨大なゲッソーが現れます。なかなか強いんだけど、コイツを倒すと、ワープドカンが出現する。これでいろんな所にワープができるようになるぞ。

出た!!巨大ゲッソー。手強い強さだ

プープーさん

ナゾの生命体プープーさん。いろんな色のプープーさんが生まれるんだけど、これって一体何なんでしょうか? 詳しいことは現在究明中です。しばし待たれよ。

色とりどりのプープーさんだ

ゆうぎじょう

目立たない所にありますが、一度足を踏み入れるとなかなか抜け出せなくなっちゃう場所なんです。シルバーカード以外のカードはどこで手に入れるのかな?

最初に遊べるのはひとつだけだ

レサレサが仲間になるぞ!!

テレサの館でイベントをこなせば、レサレサが仲間になってくれるぞ。バトルでも使えるキャラクターなので、おすすめなんだ。

■すきとおり

移動中に敵に見つからない「すきとおり」の技が使えるぞ

■レサレサビンタ

バシバシビンタして敵にダメージを与える技なんだ

■おどろかす

と～っても怖いことをして敵を驚かせるんだって

迷いの森〜テレサの館

お嬢様育ちのテレサが登場!!

まよいの森を抜けると、そこはテレサの館。これってオバケ屋敷?!

仕掛けがいっぱいの館

テレサの館に入ると、たっくさんのテレサ達がマリオを迎えてくれる。といっても、なんかみんな企んでいるんだよね〜。あの手この手でマリオに挑戦してくるので、それをぜ〜んぶ解いてあげましょう。ここではスーパーブーツを絶対ゲットしておいてね。

どのテレサがアイテムを持っているか?よ〜く見ればわかるはず

レコード、おもり、テレサの肖像画を集めることができるかな

またしてもテレサがアイテムをかくしてます。目を凝らして!!

テレサの館〜ピューピューヒル

ドガボンに怯えるテレサたち

レサレサを仲間にしたら、ドガボン退治に向かいましょう。

どことなくもの悲しい場所だ

テレサを食べちゃうという、とんでもないドガボンを退治することになったレサレサとマリオ。でもドカボンって不死身らしいんだって。そんな奴と戦う時はどーしたらいいのかな?とりあえずピューピューヒルを越えて、ドカボンの屋敷に向かっていこう。

テレサたちもドガボンには怯えているんだ。かわいそうに

とりあえずザコ敵を退治してスターポイントをためておこう

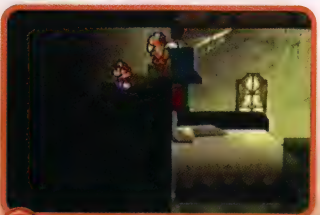
レサレサの「すきとおり」の使い方をよく覚えておこうね

ピューピューヒル〜ドカボンのやしき

出た〜!!ドカボンの恐怖に耐えられるか?

出ましたドカボン!! でかくて強そう!! どーやったら倒せるの?

気づかれないようにコッソリと

ドガボンの屋敷に入ると、マリオ達は動きを感知されて、すぐにUFOみたいな奴に捕まっちゃうぞ。ここはレサレサの「すきとおり」を使って、うまく移動していこう。また、屋敷内の敵は寝ている時が多いので、スピンダッシュで移動しないで、ゆっくりと歩いていくといいかもよ。無事、ドガボンの部屋にたどり着いたら、こっそり隠れて待っていよう。気づいたドガボンが追っかけてきたら、急いでピューピューヒルに逃げよう。

レサレサの「すきとおり」で避けながら移動すれば大丈夫

敵を起こさないように静かにね

こんな所にアイテムが…

BOSS ドカボン

不死身のドカボン?!でもその秘密は!!

ドガボンの本体は、実はピューピューヒルにいたのです。コイツをしばらく攻撃していると、青いドガボンと合体するので、遠慮なく攻撃してあげよう。レサレサのビンタもいいけど、ここはやっぱりピンキーの「ばくはつ」で大ダメージを与えて一気に勝負しよう。

これがドカボンの本体?!

合体したら遠慮なく攻撃

FPを使ってガンガン攻撃していこう

迷いの森〜キノコタウン

まよいの森でまたまたアイツが現れた!

ドカポンを倒してキノコタウンに戻ろうとするマリオの前に現れたのは?!

3人目の星のせいも救出

ドガポンを倒して、無事3人目の星のせいを救出したマリオ。まよいの森を抜けて、キノコタウンに戻ろうとしたその時、またまたアイツが現れました。えーと名前忘れちゃったよ。確かコワッパとかっていう名前じゃなかったっけ? でも倒しちゃおう。

また出ました。コイツ憎めないんだけど、うざったいんだよね〜

しかもパワーアップしています。空まで飛んじゃってま〜

キノコタウンに戻ってきました。レサレサを見た門番は…?!

ナゾの家〜ヘイホーのおもちゃばこ

ステージ4、とつげきおもちゃばこ

今度はヘイホーがキノコタウンで大暴れしていますよ!!

怪しい入り口を探そう

キノコタウンに戻ったマリオの前にいたずらヘイホーがわらわらと現れたぞ。しかもヘイホーたちは、みんなの大事なものを奪っていったみたいなんだ。これは取り返すしかないんだけど、一体ヘイホーたちはどこから現れたのかな? まずはそれを探そう。

ヘイホーたちはみんなの大事なものを奪っていってしまったぞ

ある家でレサレサと隠れているとヘイホーが出現したんだ

隠し扉を発見。どうやらヘイホーたちはここから現れたみたい

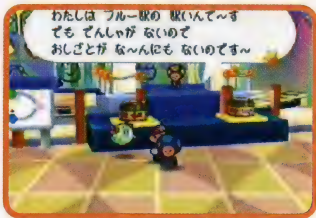
ヘイホーのおもちゃばこ〜ブルー駅

駅はあるけど電車がないんだ…

ヘイホーだらけのおもちゃ箱。とんでもなく強い奴もいるぞ。

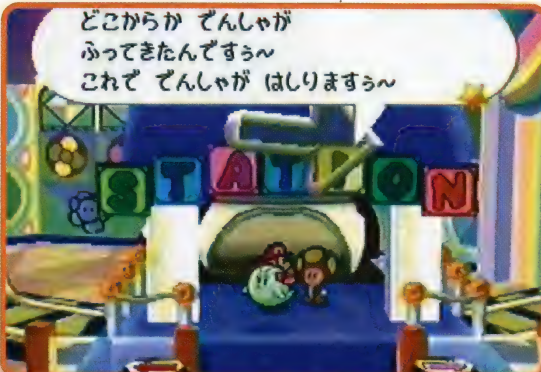
いろんなヘイホーが登場するぞ

おもちゃ箱に吸い込まれるように入っていったマリオ。そこはヘイホーたちがたっくさんいる場所だったんだ。とにかく、みんなの大事なものを取り返さないといけないよね。大事なものをもったヘイホーは頭の上にそれを持ってうろうろしているので、そいつを見つけてバトルで勝てば取り返すことができるぞ。他に、宝箱に隠されている物もあるので探してみよう。

灰色のヘイホーはムッチャ強いので、気をつけよう。

駅があるんだけど、電車がないんだって。どこにあるのかな

ヘイホー図鑑

おもちゃの電車をゲットしたら…

おもちゃの電車をゲットしたら、一度おもちゃ箱から出て、外から電車を投げ込んでみよう。すると、ヘイホーのおもちゃ箱の中で電車が動くようになっているぞ。これで次の駅に進むことができるんだ。では出発進行なのだ!!

おもちゃの電車がホントの電車になっちゃった!?

コレで次の駅に進めます。みんなの大事なものを早く取り返したいよね

ブルー駅～ピンク駅

みんながとられた物を取り返せ!

次に到着したのはピンク駅。駅はぜんぶで4つあるみたいなんだ。

結構ヘイホーが手強いぞ

ピンク駅についたら、フロアに出て、行けるところを移動してみよう。今のところ、次のグリーン駅に行くための進路がふさがれているんだけど、どうやらピンク駅の向こうに切り替えスイッチが見えるよね。ひょっとしたら、あれを操作すればいいんじゃないかな?

電車に乗ってピンク駅に向かいます。かわいい電車だよね

いろんなヘイホーが登場するぞ。全部やっつけちゃおうか

宝箱の中には大事なものが隠されているぞ。ちゃんと調べよう

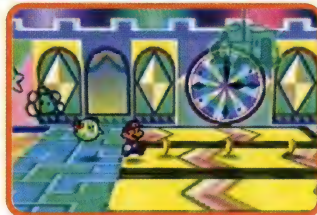
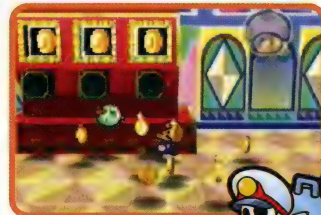
ピンク駅～グリーン駅

グリーン駅に行くためにはどーする?

グリーン駅の前のフロアには怪しげなブロックが4つあるぞ。

いろんなトラップもあるぞ

グリーン駅の前のフロアにあるブロックなんだけど、適当に押してもいいことはない。きっとこの押す順番に何か法則があると思うんだ。思わぬヒントはどこかで出会う4色のヘイホー。このヘイホーの並び順にブロックを押していけばルートが開けるぞ。

このブロックを押していく順番はどーすればいいのかな

鉄の網みたいな所はレサレサの「すきとおり」で抜けよう

スロットマシン発見。何が起きる?

グリーン駅～レッド駅

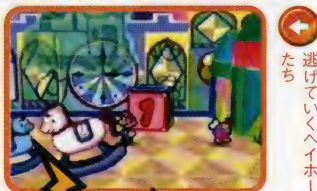
意味深なブロックの謎をとけ!!

最後のレッド駅ではボスがお待ちかね。え?! 2体も?

アカリンが仲間になるぞ

レッド駅では逃げるヘイホーを追っていくと真っ暗闇の場所に出ちゃうよね。これじゃどーしようもないので、一度左のフロアに行ってみよう。ここの最後には1人目のボスが登場。こいつを倒すとアカリンが仲間になってくれるんだ。これなら暗闇も大丈夫。

逃げていくヘイホーたち

暗闇を明るくしてくれるアカリン。持って歩けば、見えなかった物も見えてくるかもよ…?!

これで真っ暗闇も大丈夫

攻撃もハデでいいでしょ

BOSS ビッグカンテラくん

薄闇の中でうまく戦おう

まずは通常攻撃でカンテラを狙おう。少し明るくなればカンテラくん本体に攻撃ができるようになるぞ。ちょっとずつの長期戦になるので、回復を怠らないようにしよう。

まずはカンテラを攻撃

続いて本体に攻撃だ

BOSS しょうぐんヘイホー

ガンガン攻めてやっつけよう

ヘイホーの親玉はしょうぐんヘイホー。その前に大量のヘイホーアタックがあるので、ピンキーのだいばくはつでやっつけておこう。特に妙な攻撃はないので効率よく戦おう。

ヘイホーを先に倒せ

防御はしやすいぞ

ヘイホーのおもちゃばこ～キノコタウン

とりあえずキノコタウンに戻ろう

みんなの大事なものを取り返して、ヘイホーのおもちゃばこは終了だ。

4人目の星のせいを救出

しょうぐんヘイホーを倒して、無事4人目の星のせいを救出したマリオ。かなりマリオも強くなったんじゃない? スターパワーも4つまで使えるし、仲間のパワーアップも進んでいると思うので、これからは、より戦闘が楽になっていくと思うぞ。

続々と星のせいの救出に成功するマリオ。もうクッパも怖くない?!

一方そのころピーチ姫は、またまた脱出の真っ最中なのです

なんと、今度はケーキ作りにまで、挑戦してしまうピーチ姫

キノコタウン～ジャンポール島

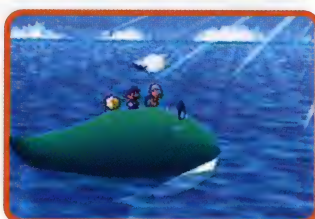
ステージ5.南の海のジャンポール島

港に大きなマグロがいるっていうんだけど…え?! マグロなの?

マグロじゃないよクジラだよ

港に行くと、そこにはチャールズが。巨大なマグロがいるっていうんだけど…、どーみてもクジラだよねぇ、これ。しかもおなかに何かが詰まっていて苦しいんだって。それならば、おなかの中に入って調べてみるマリオ。なんと、そこには、あのつり人のエサだったアイツがいるではありませんか。アカリンで照らしてあげると逃げ回るので、接触してバトルにもちこもう。こいつを倒すとクジラに乗って海に出られるぞ。

チャールズさん。どーみてもマグロじゃないって、コレは…

おなかの中でバトル突入。アカリンで一気に倒しちゃおう

クジラに乗って海を渡ろう、めざすはジャンポール島

ヨッシーの子供達が大変なんだ

南のジャンポール島についたマリオ。ここはヨッシーたちのすみかだったんだ。最初は南国気分を味わっていたマリオなんだけど、突然大変なことが!! なんとヨッシーの子供達が勝手にジャングルに入っていってしまったんだって。もー困ったちゃんだなぁ!!

ヨッシーの子供達は、どーも冒険したがっていたんだよね

取り乱すヨッシーの親たち。そりゃ、心配もするよねぇ

とにかくジャングルに入って子供達を探しに行こう

おプクが仲間になってくれるぞ

そのお手伝いをしてくれるのがおプクさん。頼れる肝っ玉かーちゃんって感じだ。おプクがいれば水の上を渡ることができるんだ。

■水の上を渡れるぞ

こーして水の上をスイスイ。これでジャングルを移動していこう

■おプクアタック

ビョーンと跳ねて攻撃するおプクアタック。操作もしやすいのだ

■みずでっぽう

ボタンを小刻みに押して全開まで溜める、みずでっぽうだ

ジャンポール島〜火山

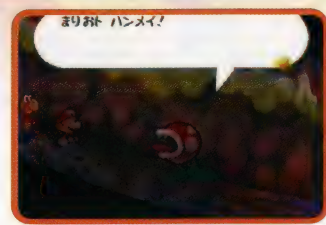
ビッグキューちゃんに会えば問題解決だ!!

ジャングルから火山に行くにはビッグキューちゃんの力が必要なんだ。

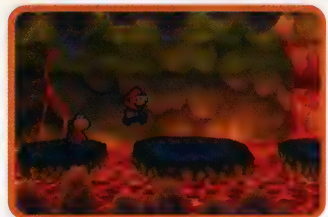
火山に行くにはどーするの?

無事ヨッシーの子供達を救出したら、今度は火山に行こう。でも、そこに行くにはビッグキューちゃんの力が必要になってくるんだ。まずはヨッシーの長老から話しを聞いて、ビッグキューちゃんに会いに行こう。ここはちょっと頭を使う要素が満載だぞ。

出ましたビッグキューちゃん。どーすれば火山に行けるのかな

ビッグキューちゃんの後をついていくと、新たな道が

これで火山に行けるようになるぞ。チャールズも行くって

火山はアクションテクが大事だぞ

灼熱の溶岩がふきあげる火山の中。ここは移動する床やファイアバーがあるので、マリオのアクションテクニックが必要になってくるぞ。火山の中は、迷うことはないと思うので、ひたすら道にそって進んでいこう。アイテムも取り逃さないようにね。

ここはジャンプ一番!! テクニックが必要になってくるぞ

うまくアイテムを取ることができるかな? ジャンプだ

炎系の敵が多いのでバッジで対策を練っておこう

BOSS ファイアパックン 一度死んだと思ったら…?

ボスはファイアパックン。とりあえずメインの大きな頭のみを狙って、おプクの特殊技で全体を攻撃していこう。やっと倒したと思ったら、実は復活するので注意しておこう。

大きな頭を狙っていこう

おプクのこの技が一番使えるぞ

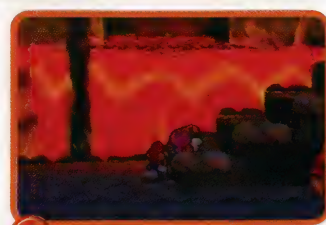
倒したと思っても復活するんだ

5人目の星のせいを救出

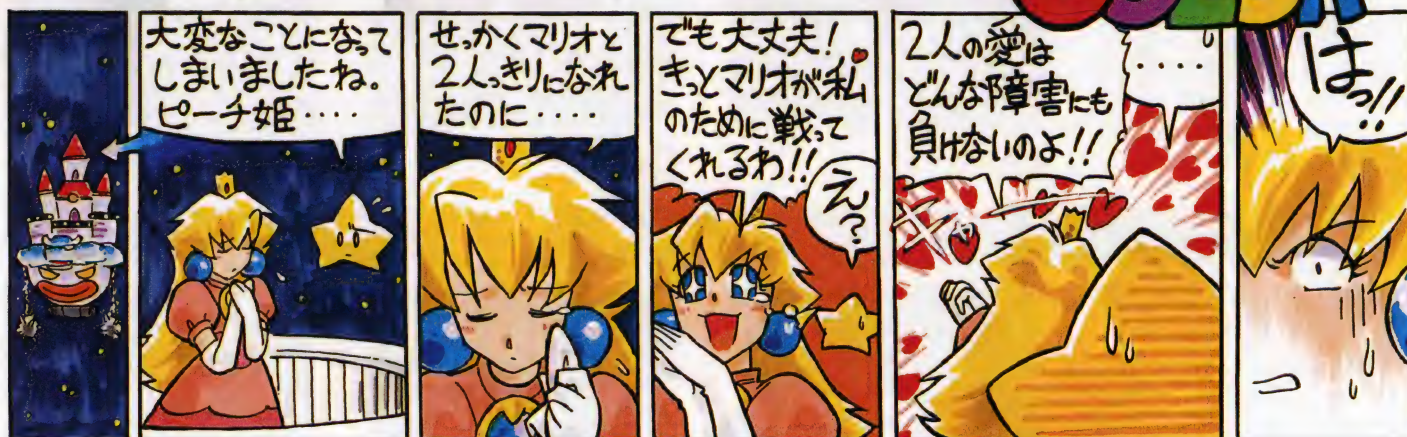
ファイアパックンを倒したら、無事5人目の星のせいを救出成功。しかし、火山内は大変なことになってきているんだ。崩れる火山から、まずは逃げることが先決。お宝目当てのチャールズを引っ張って、この火山から脱出しよう。

とにかく脱出が最優先なのだ

今回の冒険はここまで!!

さて、たくさんのページを使って紹介してきた今回の冒険はここまで。この後はいよいよマリオの冒険もクライマックスを迎えるんだ。残る星のせいはあと2人。そしてクッパを倒すために、君もマリオも最後のファイトだぜ!!

この先は一体どーなる?!

ドリームドランカー COLOR

by 中植茂久 SHIGEHISA NAKAUE

今回もDDとDD外伝のダブル執筆の中植せんせ。特にDDはカラーで出張版でやってみましたが、いかがだったでしょう？ それと、みんなはもう『マリオストーリー』はプレイしたかな？ 編集部でも担当マッシーと中植せんせで競って遊んでます。夏休みもあとわずかだけど、思いっきり楽しんでね。

パーフェクトダーク™
PERFECT DARK

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	パーフェクトダーク
発売元	任天堂
発売日	2000年
ジャンル	3Dガンアクション
プレイ人数	1~4人用
備考	拡張パック専用／振動パック対応

一時『赤と黒』というタイトルに変更されたけど、また元に戻ったぞ！

新情報がついに出た！3Dガンアクション

『ゴールデンアイ』に続く3Dガンアクションとして注目を集めている本作品に、久々の新画面が到着！プレイヤーは、近未来の特殊エージェント「ジョアンナ・ダーク」となって、任務を遂行していくミッションクリア型のゲームだ。

スナイパーライフルで敵を狙う

敵を倒しながら任務を遂行する

本作にも数多くの武器が登場するぞ

Story

主人公ジョアンナダークは、「キャリントン協会」のエージェント養成試験を前代未聞の好成績で卒業した、優秀な女性秘密工作員だ。世界規模の複合企業データダインが、危険な活動をしているという報告があり、彼女の初仕事として派遣されるのだが…。

思った以上に大きな事件へと発展するストーリー展開

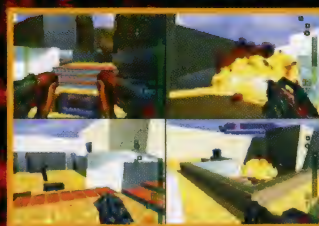
女性とはいえ、エリート工作員なのであらゆる武器が使える

舞台となるステージも様々。世界規模の陰謀に立ち向かっていくのだ

V.S.Battle

ストーリーモードもさることながら、何と言っても楽しみなのが「対戦プレイ」。最大4人までが同時に参加することができ、様々な武器を駆使して戦いを繰り広げる。白熱することは目に見えているので、スペースワールドでためしに遊んでみよう！

対戦は2~4人で行われる。2人だと上下または左右2分割画面となるのだ

様々なステージで対戦ができるので、そのステージごとの戦略が必要だ

『ゴールデンアイ』にはなかった武器も登場！対戦もパワーアップだ

★マークの画面は、Nintendo of America がE3でリリースした画像です。日本版の画面とは異なる場合があります。

罪と罰
地球の継承者
SIN AND PUNISHMENT
TM
◎NINTENDO 64◎
タイトル 罪と罰 地球の継承者
発売元 任天堂
発売日 2000年予定
価格 5800円
容量 256M+バックアップ
ジャンル アクションシューティング
プレイ人数 1~2人用
備考 振動パック対応
New Release from Nintendo!
彗星のごとく現れた、超期待の新タイトル！
スペースワールドを目前に控え、突如現れた新タイトル！これまでの任天堂とは少し違った雰囲気を持つシューティングゲームだ。
いいぞ！その調子だ！

2人協力プレイ可能な、3DアクションSHT!!

世界的平和秩序により人口の増加が続く新世紀。人類は新たな食料源を求めて「新種」生命体の創造に着手する。が、巨大牧場として改造された北海道で、人類狩猟を本能とする攻撃群「ルフィアン」が発生、首都の目前にまで迫ってきた。首都では、混乱から大規模な暴動となり、国際治安組織「武力ボランティア」の武力による暴徒鎮圧へと展開していく。そんな中、特異な救済活動を行う住民グループが現れ、グループを率いる「彼女」の言葉により人々は武器を手にした。しかし「彼女」の元に集う者の多くは非力だった…。

人類が作り上げた「新種」生命体の突然変異「ルフィアン」

十字キー、3Dスティック、Zトリガーを使って操作するようだ

この画面からも、東京が舞台になるのは間違いないようだ。他には…

2人同時に協力プレイをすることもできるらしい。基本はシューティング？

サキに語りかけているのは、「彼女」と呼ばれるアチだろうか？

海上に浮かぶ船の上での戦い。「武装ボランティア」の艦船なのか？

恐らく、十字キーで移動、スティックで照準という操作なのだろう

1画面上に現れる数体の敵。かたっぱしから片づけろ！

グラフィックの質も高い。サウンドや効果音も気になるところだ

主人公である3人には、なにか特殊な能力があるのだろうか？

POCKET MONSTERS' STADIUM

ポケモンスタジアム金銀™

トゲピー

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	ポケモンスタジアム金銀
発売元	任天堂
発売日	2000年12月予定
ジャンル	対戦&図鑑
プレイ人数	1~4人用
備考	64GBパック対応

2000年最後のポケモンバトルはスタジアム金銀で勝負!

今年最大の話題作『ポケモンスタジアム金銀』。今回も最新の可愛い画面が届いたので、大きく紹介していくからね。

今回紹介する画面は大人気のピチューとトゲピー、マリル、そしてワニノコのバトル画面だ。『ポケモン金銀』でも可愛かったポケモンだけど、この『スタジアム金銀』では、よりかわいらしい仕草が見られるようになりそうだね。

スペースワールド2000で体験しようぜ!!

ピチュー対マリルのバトル。電気を使うピチューの方が、やや有利かもしれないね

ピチュー

ワニノコ登場。『ポケモン金銀』で、最初に選べる3体のポケモンの1体だ。水タイプのポケモンだぞ

ポケモンでパネポン™

◎ゲームボーイカラー◎	
タイトル	ポケモンでパネポン
発売元	任天堂
発売日/価段	9月21日/3800円
ジャンル	パズル
プレイ人数	1人用
備考	通信ケーブル対応

大好きなポケモンがパネポンで。とにかく熱中、ハマるゲームです!!

こちらはゲームボーイカラーで楽しめる『ポケモンでパネポン』だ。簡単ルールのパズルゲームは熱中度バツグンだぞ。

オーキド博士も登場。どのモードで遊ぶ?

デモ画面に注目!!

トレーナーも登場する?!

デモ画面も可愛いぞ

いろいろなゲームモードで遊べる、このソフト。1人で楽しめるモードには、『ポケモン』でもおなじみのトレーナーとバトルできるモードもあるんだ。一体どんなバトルになるのか楽しみだよね。そして登場ポケモンは一体何体になるのかな?

アカネが登場!! バトルだ

連鎖がキモチいい!!

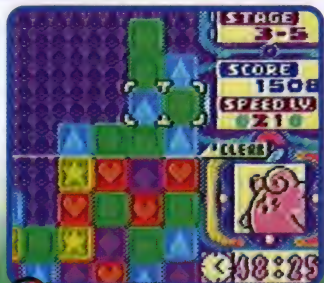
これは2連鎖がスタート

こっちは3連鎖になってるよ

パズルゲームで楽しいのは、消したブロックが連鎖して次々と消えていくことだよね。もちろん、このゲームでも、そんな爽快感はタップリ味わえるんだ。ブロックを重ねていくときに、うまく配置しておくと、たくさんの連鎖ができるようになるぞ。連鎖すれば画面内のブロックが一気に消えて、とってもキモチいいと思うぞ。

とにかく楽しくハマっちゃう!!

[illegible]遊べるルールは数えられるぞ

どんなポケモンが登場するのかな

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	マリオテニス64
発売元	任天堂
発売日	発売中
価格	6800円
ジャンル	スポーツ（テニス）
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック64GBパック対応

全キャラでスターカップを勝ち抜け!

1人用のトーナメントモードを勝ち進んでスターカップで優勝すると、キャラクター選択画面のキャラクターの所がキラキラと光るよね。そのキャラにカーソルを合わせて、Rトリガーを押しながら決定すると、能力の高いスターキャラになるんだ。全キャラでスターカップを勝ち抜くと（最初からスターキャラのヘイホーとドンキーコングJr.は除く）、スターキャラ選択時に「トーナメント」が「スタートーナメント」に変わっているぞ。これは、参加キャラが全員スターキャラという過酷なものだけど、全てのカップを全キャラで優勝すると、COMの強さにMAXという項目が追加されるのだ。

まずは全キャラでスターカップを優勝することをめざそう

最後のスターカップを優勝すれば、スターキャラになるぞ

スタートーナメント

全キャラがスターキャラになったら、キャラ選択画面でRトリガーを押しながら選択しよう。そうすると、プレイモード選択画面の「トーナメント」のところが「スタートーナメント」になるぞ。

キャラ選択でRを押しながら決定

スタートーナメントが登場する

レインボーカップ

最初のカップは、今までの「トーナメント」の時と同じ形式で行われる。コンピュータは強いわけではないけれど、全員がスターキャラなので、決め球が思うように決まってくれないのだ。

試合形式自体は今までと同じだ

サーブのスピードも速いぞ

ムーンライトカップ

第2試合は3セット、第3試合は5セットマッチとなっている上に、よほどの決め球でない限りボールを返してくるので、試合時間も長くかかる。じっくりと腰を据えて試合をこなそう。

フラワーカップと同じくクレイコートだ

戦略を練りながら試合をしていこう

プラネットカップ

最後のプラネットカップは、第1試合、第2試合が3セットマッチ。決勝戦は5セットマッチで行われる。試合時間も長くなるので、セーブできるように空きを作っておくといいだろう。

決勝戦はなんと5セットマッチだ

パワータイプのサーブは超強力!

スタートーナメント虎の巻

スターキャラになると、サーブのスピードが上がり、キャラの移動スピードも速くなる。もちろんこれは自分だけでなく、相手キャラも同じ。つまり、こっちがライン際のきわどいボールを拾える反面、相手もこっちの決め球を拾ってくるってわけだ。とくにパワータイプのサーブは200km/hぐらいになるので、サービスゲームをブレイクするのは至難の業だ。相手のサーブに反応していくには、サービスライン近くに立つこと。そして、相手がボールを打つ瞬間をよく見てから、左右どちらに動くかを判断するといいだろう。また、相手がセンターライン付近に立ったら、センター近くで構え、サイドライン近くに立ったら、サイドラインより に構えるとより反応しやすいはず。パワー負けしないように、スライスで打ち返すことも忘れずに。

サービスゲームをブレイクできれば…

まだあるぞ！隠しコート出現条件

「マリオ&ルイージコート」はマリオを選択してダブルスのスターカップで優勝、「ワリオ&ワルイージコート」はワリオを選択してダブルスのスターカップで優勝、「キャサリン&ヨッシーコート」はキャサリンを選択してダブルスのスターカップで優勝すればそれぞれ出現する。先月号で紹介した隠しコートは下の表を参考にしてね。

マリオブラザーズコート	マリオでキノコカップ優勝
ベビィマリオ&ヨッシーコート	ヨッシーでキノコカップ優勝
ドンキーコングコート	ドンキーでキノコカップ優勝

マリオ&ルイージコート

マリオとルイージペアで優勝だ

ピーチのお城のコートだね

ワリオ&ワルイージコート

コートに悪役2人の絵が描いてある

砂漠の中にあるコートなのかな？

キャサリン&ヨッシーコート

ヨッシーとキャサリンがかわいいね

まわりにはフルーツがたくさん！

64ドリーム杯「リングトーナメント」開催！

「スペシャルゲーム」のリングトーナメントで、下に書いてあるエントリーコードを入力しよう。すると「64DREAMトーナメント」が遊べるのだ。決められた条件で、どこまで記録をのばせるかな？

エントリーコード
3C9CU43CR

スペシャルゲームのリングトーナメントで、エントリーコードを入力

プレイヤーはワルイージ、相手はワリオ。ルールはBALLだ

3回ミスする間にどれだけのリングを通すことができるかな？

コンテスト参加方法

64ドリームでは、この「64DREAMトーナメント」の記録を競うコンテストを開催するぞ。いい記録がでたら、「結果」と「けっかパスワード」などを右のハガキの書き方を参考にして、編集部に送ろう。1位の人には、おすきなロクヨンソフトをプレゼントだ！

ゲーム終了時に「けっかパスワード」が

ハガキの書き方としめきり

官製ハガキに必要事項を書いて、9月7日必着で投函しよう！

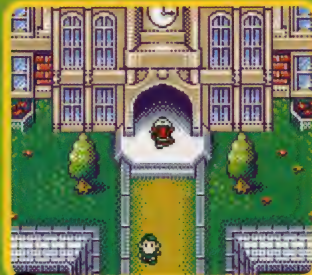
9月7日必着！

【あて先】
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「マリオテニス64」係

テニスGBカラー（仮）

◎ゲームボーイカラー◎	
タイトル	テニスGBカラー（仮）
発売元	任天堂
発売日	11月1日
価格	3800円
ジャンル	スポーツ（テニス）
プレイ人数	1〜2人用
備考	GBパック・通信ケーブル対応

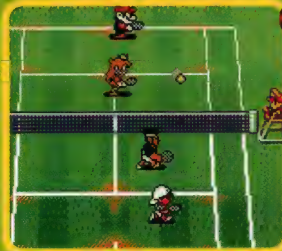
ゲームボーイで キャラを育てよう！

『マリオテニス64』と同じく、ABボタンの簡単操作でテニスが楽しめるのが、この『テニスGBカラー（仮）』だ。ストーリーモードでは、ロイヤル・テニスアカデミーに入学したプレイヤーが、試合をしたり、様々なプラクティスをこなしていくことで、テニス技術の上達を目指していくんだ。プレイヤーは、プレイした結果に応じて経験値を入手し、その経験値を使っていくつもの能力項目のなかから好きな能力を自由に上げて育てていくことができるんだ。選択することができる能力は、パワー・コントロール・走力など多種多様。どんなプレイヤーになるかはキミ次第なのだ！

これがロイヤル・テニスアカデミー

いろんなトレーニングができるぞ

トレーニングで成長しよう

マリオも登場するのかな？

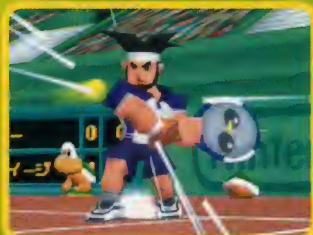
試合を見ているところ？

みんなでテニスをプレイした

GBパックを使ってロクヨンでプレイ！

N64に『マリオテニス64』のカセットを差し、GBパックに『テニスGBカラー（仮）』を差してリンクさせれば、GBカラーで育てたキャラクターをN64でプレイすることができるぞ。さらにGBキャラクターがN64に行くだけじゃなくて、マリオ達がGBカラーにもやって来るんだ。『マリオテニス64』のキャラクターを使って『テニスGBカラー』をプレイすれば、何かいいことがあるらしいぞ。詳しいことは、今後の情報に期待しよう！

GBカラーで育てたキャラクターを…

N64に通信で連れていくことができるんだ

主人公の男の子、12歳のアレックス。白いキャップがトレードマーク

マッチョなボディが自慢のハリーは、アレックスのパートナーだ

主人公の女の子ニーナは11歳

18歳のケイトは、ニーナのパートナー

◎ゲームボーイカラー◎	
タイトル	コロコロカービィ
発売元	任天堂
発売日	8月23日
価格	4500円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
備考	動きセンサーカートリッジ

ゲームボーイカラーを傾けて遊んじゃおう!! という楽しい発想から生まれたこのゲーム。とっても簡単で熱中できますよ!!

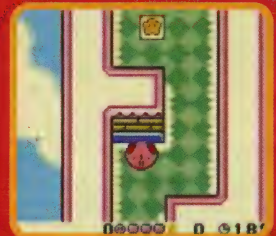
GBCを傾けて、カービィを転がす!!体も傾くおもしろさだ!!

GBCを傾ける操作感は絶妙!!

先月号でも紹介したけど、このゲームはカービィを十字キーで操作するのではなく、カービィを動かす方向にゲームボーイカラー自体を動かすという、今までになかったゲームなんだ。実際にさわった操作感はメチャ良好!! 思った方向に動かせば画面の中のカービィも、コロコロと転がり、ちゃんと思った通りに動かせるぞ。

●向こうに傾ければ

ゲームボーイカラーを向こうに傾けてみると

●カービィが向こうに転がる

画面のカービィも向こうにコロコロと転がる

●右に傾ければ

●カービィが右に傾く

今度はゲームボーイを右に傾けると

画面のカービィも右方向に…

●手前に傾けると

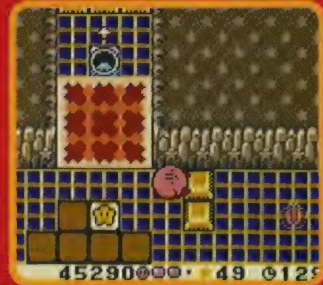
そして手前に跳ね上げると

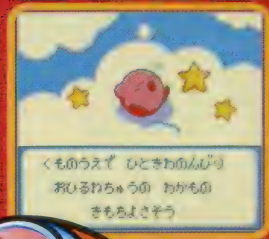
●カービィがジャンプする

カービィはジャンプするんだ

最初はGBCを水平にセットしよう!!

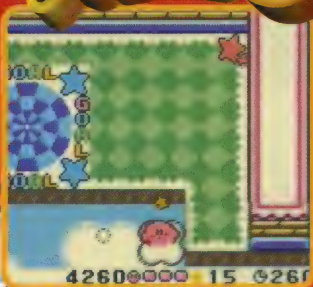
ゲームボーイカラーの中のカービィをコロコロと転がす感覚は、斬新だけど、どこか懐かしい感じもするんだ。微妙に斜めに傾けたりしてカービィを転がす感覚は、絶対一度はさわって味わってほしいな。そうそう、遊ぶ前には、ゲームボーイカラーを水平に設定しよう。画面をよく見て覚えてね。

電源を入れるごとに、この画面が出るので、きちんと水平にしよう

そうすれば、コロコロと転がるカービィがきちんと移動するぞ

プププランドを舞台にカービィの冒険が始まるぞ!!

さて、今回のカービィはプププランドのいろんなステージを転がっていくことになるんだ。今月は序盤のステージをちょっとだけ紹介するね。最初のうちはゲームボーイカラーでカービィを操作することに慣れるステージだぞ。

オープニングストーリーにはワドルディが

続いてデデデ大王も登場しますよ

ステージ1 まずはカービィを動かすコツをつかもう

GOALに入ればステージクリア。あれ、向こうに赤い星が見えるね

なんとシューティングも!! ここでもカービィの操作は本体で行うぞ

雲から雲へのジャンプはAボタンをつかって行うんだ

青いスターをとったらボーナスゲームで遊べるぞ!!

カービィバルーン

照準セットでバルーンを打ち落とせ

カービィのハードルレース

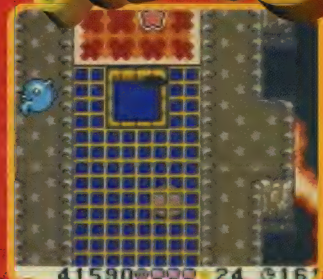
跳ね上げジャンプでハードル越えだ

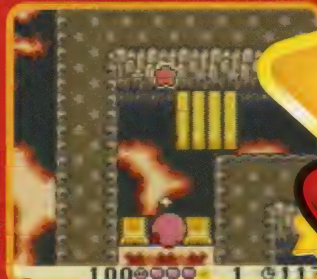
カービィのマルチボール

2つのボールを同時に穴にいれろ

ふりふりチキンレース

ゲームボーイを振って振って!!

ステージ2 ステージ内のトリックも増えてくるぞ

穴に落ちて網の向こう側に

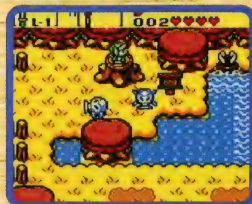
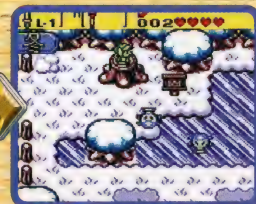
敵キャラに当たらないように

ジャンプのタイミングが大変

ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章(仮)

タイトル	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章(仮)
発売元	任天堂
発売日	2000年12月予定
価格	3800円(予価)
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1人用

大期待の『ゼルダの伝説　ふしぎの木の実』は、2部作構成に変更されたけど、シナリオコンセプトは特に変更はないぞ。そこで今月は、いままで紹介したゲーム内容をおさらいしてみよう!

四季のロッド

四季がメチャクチャになってしまった、「ホロドラム」が今回の冒険の舞台となる。季節が乱れた大地の謎を解くカギとなるのは、ゲームの途中で手に入る「四季のロッド」というアイテムだ。マップのあちこちにある切り株の上で、手に入れた四季のロッドを振ってみよう。すると、大地の季節が一瞬のうちに移り変わり、それぞれの季節で地形が変化して、行けるところが増えたりするのだ。

⬅切り株の上で「四季のロッド」を振ると季節が変化するのだ。試しに振ってみると…

⬅季節が冬になって水が凍ってしまった。これで氷の上を通れるようになったぞ

カンガルーの「リッキー」

カンガルーのリッキーは、素早い動きと強烈なパンチでリンクを助けてくれる、頼もしい仲間。しかもリッキーのお腹の袋に入れば、ジャンプで高いところへ上がったり、穴を飛び越したりできるのだ。

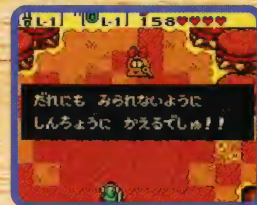
⬅リッキーのお腹の袋に入って移動すれば、手強い敵キャラもヘッチャラかな?

魔法使い見習いの「メイプル」ちゃん

フィールドを歩いていると、音楽にのって魔法使い見習いの「メイプルちゃん」が現れることがある。メイプルちゃんとぶつかると、お互いが持っていたアイテムがばらまかれ、アイテムの争奪戦が始まるのだ。メイプルちゃんが持っている貴重なアイテムが手に入るかもしれないけど、逆にリンクのアイテムが取られてしまう危険性もある。もしアイテムを取られたくないなら、ぶつからないように逃げて争奪戦をしないことも可能だ。

⬅アイテム争奪戦は速さが命。どれが貴重なアイテムなのか、素早く見定めるのがコツ!

不思議な「ウーラ族」

リンクが冒険の途中に行き着く、ふしぎな世界に住む、のんきな民族のウーラ族。溶岩の中でも平気で活動する謎の住人で、高度な製鉄技術を持っているらしい。リンクが住んでいる世界とは価値観が全く異なるようで、リンクにはゴミのような物でも、彼らにとっては貴重なものもあるとか。そのため、ウーラ族の風習である物々交換によって、素晴らしいアイテムが手に入るかもしれないぞ。

⬅ウーラ族は、ふしぎなマントに身を包んでいる。リボンを付けた女の子もいるみたいだね

➡ウーラ族は溶岩風呂が大好き。凄く気持ちよさそうだけど、リンクはとても入れそうにない

あのキャラも登場

N64版でおなじみの、「ゴロン族」や「デクナッツ」をなどのキャラクターも登場するぞ。

⬅ダイゴロンの迫力に圧倒されてしまう。今回の物語と、どう関わっているのかな?

⬅これはウーラ族の集会かな? リンクも一緒になって、みんなで踊っているようにも見えるね

WWF WRESTLEMANIA 2000

―― WWF レッスルマニア2000 ――

◎NINTENDO 64◎

タイトル	WWFレッスルマニア2000
発売元	アスミック・エース エンタテインメント
発売日	9月15日
価格	8800円
ジャンル	スポーツ（プロレス）
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・コントローラパック対応

Steve Austin

The Undertaker

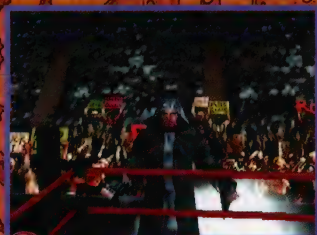
Blue Meanie

Vince Mcmahon

アメリカンプロレスの王道、WWFがN64になぐり込み!

Kane

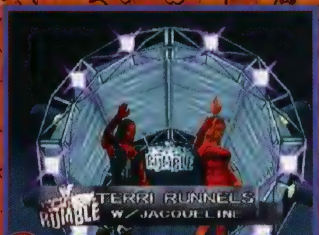
WWFの試合を完全再現!

アメリカで人気爆発、日本でもCS放送などで人気のアメリカンプロレス団体「WWF」の選手たちが実名で登場するプロレスゲームが、アメリカからやってきたぞ！この「WWFレッスルマニア2000」は、おなじみの「バーチャルプロレス」シリーズのシステムを使って、WWFのド派手なアメリカンプロレスをきっちり再現してくれるのだ。

登場シーンの演出も凝ってるぞ

いろんな形式の試合で遊べるんだ

Prince Albert

WWFについて説明しよう!

「WWF」は、アメリカのメジャープロレス団体だ。この団体の特徴はとにかく試合をドラマ仕立てて魅せること。陣営同士の抗争や、裏切り！乱入！駐車場で襲撃！なんて話は日常茶飯事。しまいには社長の娘が誘拐されたりしてしまうのだ。そんな波瀾万丈のドラマを含んだ試合を毎週毎週、テレビで見せてくれる、そんな団体がWWFだ。

女性マネージャーも試合に出るぞ

WWFの社長、ビンス・マクマホン

Mankind

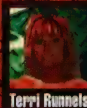
試合の駆け引きが熱い!

試合のシステムは、さっきも書いたとおり「バーチャルプロレス」とほぼ共通。つまり、「組み技」「打撃技」「打撃防御」の3種類の技があって、それぞれ「組み技は打撃技に弱い」「打撃技は打撃防御に弱い」「打撃防御は組み技に弱い」という関係になっているのだ。この3つをどう使うか、という駆け引きが重要になってくるぞ。

登場する選手は全部で57人だ

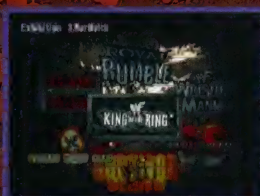
女性マネージャー同士の試合なのだ

下のゲージが最大の時に大技が出せる

打撃防御をうまく使えば返し技に

Terri Runnels

遊べるモード・試合形式は?

遊べるモードは、1試合だけの「エキシビジョン」や、「ロイヤル・ランブル」など全部で5つ。ロイヤル・ランブルとはWWF独特のルールで、4人のレスラーが戦い、場外に出たら負け。負けたら退場し、代わりがリングに入る、というもの。また、試合形式には、タッグや3人で戦う3WAYはもちろん、ケージ（金網）マッチもあるのだ。

試合を行う会場も選ぶことができる

エディットモードも充実してるのだ

ロイヤルランブルで次の選手が登場

これが問題のケージ・マッチ

現代大戦略 Ultimate War
アルティメット・ウォー

◎NINTENDO 64◎

タイトル	現代大戦略 Ultimate War
発売元	メディアファクトリー
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	SLG
プレイ人数	1～4人用
容量	256M
備考	コントローラパック対応

N64に、初の本格的現代戦SLGが登場するぞ。しかも、あの「大戦略」シリーズの最新作だ！ 今回は「もしソビエト連邦が崩壊しなかったら…」という、非常にリアルな設定でキャンペーンシナリオが楽しめるのだ。また、システム面でも、いままでとは全く違った、新しいものが導入されているぞ。M1エイブラムスなど、ユニット化された現用兵器の数々を使って、君は敵軍の侵攻をくい止めることができるか？

総員戦闘配置！本格戦略SLGがやってくる！

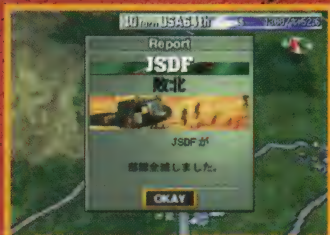
指揮官となって作戦を遂行せよ！

このゲームでは、君の立場は1つの軍の司令官。たとえば、キャンペーンシナリオの場合であれば、アメリカ軍1個軍団の司令官だ。君は、自分の指揮下にある様々な部隊（戦車部隊や歩兵部隊、そして補給部隊などだが、これを「ユニット」と呼ぶ）を動かし、敵の部隊を全滅させるか、あるいは敵の首都を占領して、自軍を勝利に導かなければならないのだ。

同盟軍が降伏だと？困ったもんだ

君は、自軍を勝利させることができるか？

全く新しい移動・行動システム

戦略SLGといえば、6角形のマス（ヘックス）を思い出すが、このゲームでは、ヘックスを使わず、3Dスティックで自由に移動先を指定することができるのだ。そのため、各ユニットの行動も、「移動が終わったら戦闘」といった形ではなく、各ユニットの持つ「作戦時間（OT）」内なら自由に行動できるというシステムが採用されている。

移動できる距離はCPUが計算する

下のゲージが残り作戦時間

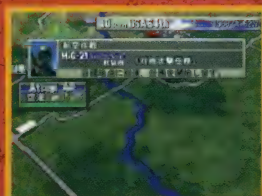
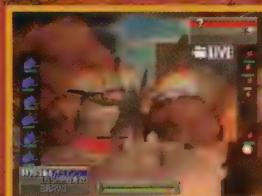
「指揮リンク」と「航空戦」

各部隊は、首都などを起点とした一定の範囲内、つまり「指揮範囲内」でなければ、戦闘力を発揮できない。遠くまで進軍する場合には、前線司令部を配置して命令を中継しなければならない。こうした指揮系統のつながりを「指揮リンク」という。また、このゲームでは、プレイヤーは航空機部隊を直接指揮することはできず、目標と作戦を指示することしかできない。作戦はCPUが実行してくれるのだ。

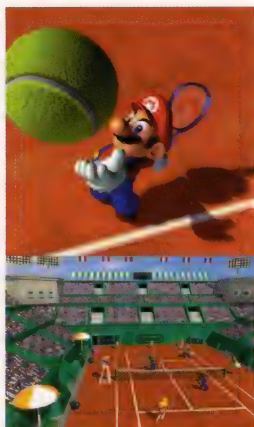
線は指揮範囲内にあることを示す

航空機フェイズは陸戦の前に行われる

ユニットは全て現用兵器

登場するユニットは、全て実際に各国の軍隊で使われている兵器ばかり。この兵器たちが、すごくリアルにポリゴンモデル化されて、迫力ある戦闘シーンを次から次へと見せてくれるぞ。

主力戦車M1エイブラムス

砲撃でふっとばされるソ連兵

攻撃機A-10サンダーボルトII

スペースワールド直前です。ちわ、編集部マッシーです。しかしなんでまたこのくそ暑いさなかにやるんだろう…。行かれるみなさんは熱射病とかの対策を考えて行ってくださいね。

OCTOBER

「ポケモンで一番好きなキャラは何ですか？俺ハッサム」
福井県／つば・げぼ・なっとうさん

何かシンプルなハガキで思わず笑っちゃいました。ポケモン人気も相変わらずすごいけど、なんか金銀のポケモンをちゃんと覚えられないんだよね。赤緑とかのは完璧に覚えたのに…。それと、読者のハガキとかでは、好きなポケモンを「バトルで使える」ポケモンと「見た目がお気に入り」の2つに分けているみたいだ。マッシーは個人的にはルギアとハネッコが好きなんだけど、あんまりバトルでは使わないかなぁ。『スタジアム金銀』に向けて鍛え直すか。

「先月の月食を見ましたか？『ムジュラ』の月みたいでしたよね」
広島県／テレサ母さん

「輝きを失った暗くて赤い月。ちょっぴり不気味で3日とはいわないまでも3ヶ月後には落ちてくる感じがしました」とテレサ母さん。確かに先月の月食はなんだかとても不思議な雰囲気でしたね。『ムジュラ』直後だったので、ゲームと実際の月が妙にシンクロしちゃいました。アンジュさんじゃないけど、限られた時間に思い残すことなく精一杯生きよう。とちょっと思っちゃいました。なわけで、クリアしていないゲームを一挙攻略中…。な毎日です…。

「うちの頭の中ではビーバー兄弟の兄の声を所ジョージさんがやっています」
鳥取県／オジャパメンさん

確かにN64のゲームはキャラの声を想像しながらやると楽しいよね。『ゼルダ』も『マリオ』もしゃべっていないのに、妙にキャラの声ってこうだ!! って思っちゃうもの。昔、永谷園の「マリオお茶漬け」とかのCMのマリオって声優の古谷徹さん（『ガンダム』のアムロとか『巨人の星』の星飛雄馬の声の人）がやってて、妙な違和感があったんだけど、慣れちゃうと、もうあの声じゃないと!! と『マリオストーリー』のCMを見ながら思っちゃいました…。

「ゲームボーイアドバンスではどんなことができるのでしょうか？」
岩手県／マッコイさん

どんなことができるかな? 可能性はかなり無限大だよね。ゲームボーイカラーでも振動カートリッジや動きセンサーカートリッジ等、思いもよらない発想が盛り込まれていたし、より進化したアドバンスなら、もっといろんなことができるんじゃないかな。見えているのは携帯電話とつなぐサービス。『ポケモン金銀』であったトレーナーとの電話やキャラクターのメールが実際に友達同士で使えるのではないでしょうか?とにかく幕張で確認してみようよ。

64ドリーム&ロクドリエンタメ50号記念プレゼント!!

いよいよ来月で読者コーナーが50回を迎えちゃいます大記念!! 恒例のプレゼントです。

ロクドリも来月50回。これを記念して、編集部マッシーよりカスタムメイドカラーのGBCを3名様にプレゼントいたします。ロクドリ宛の投稿ハガキのスミにでも「GBC欲しい!!」と書いて送ってください。

実は色はまだ未定

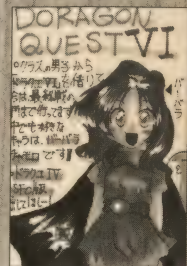
去年は砂漠迷彩な色合いだったんですが、今回はもちょっとさわやか路線でいこうかと思っています。赤と黒もありかな…?!

⬅これは昨年プレゼントした砂漠迷彩。希望色があればどぞ

【あてさき】 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

夏のイラストコーナーでっす

⬆福岡県／富宮ユーリさん。来月は50号SPです

⬆広島県／ちび助さん。リク投稿第1弾

⬆東京都／宇野宙野さん。IVは大好き

⬆千葉県／ハイラル真湖さん。部活もガンバ

⬆和歌山県／真咲ねむさん。新情報待たれよ

⬆神奈川県／セパルトゥラさん。渋い…

⬆青森県／鵡ショウさん。これもやります

⬆神奈川県／セパルトゥラさん。渋い…

Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

なんかいつの間にか夏も終わりです。でもみんなのゲームにかける思いはいつまでも熱くしておこう。

マリオストーリーFC

夏休みの想い出はマリオと一緒に

みなさん、マリオと一緒に冒険していますか? いろんなイベントが目白押しで楽しいよね。久しぶりにマリオと冒険できるってのもうれしいし。つーわけで、これから何回かは、このFCを盛り上げていこうと思います。みなさんハガキよろしく!!

⬆埼玉県／レッドさん。ピーチ活躍中

⬆愛知県／マリオ子さん。クッパを倒せ

⬆千葉県／げんるいさん。それは禁句

⬆埼玉県／松本郁子さん。買いました?

どのパートナーがお気に入りかな?

いろんなキャラがマリオの仲間になってくれるよね。そんなパートナーキャラの人気投票なんかもやっちゃいます。こんなキャラのこんな所が好き!! とかってハガキに書いて送ってくださいね。

マリオストーリープレイレビュー募集

そしてこれまた恒例のプレイレビューも募集しちゃいます。『マリオストーリー』をプレイして感じたことを、400字詰め原稿用紙2枚くらいにまとめて送ってくださいね。熱い思いのレビューを待っています。

ZELDA ゼル夫くん 外伝

ムジュラも一段落、次はGBだ

ムジュラも大体みんなクリアしたみたいだね。いろんな思いがたっくさんあるでしょうから、もっとどんどんハガキくださいね。さらに次なる『ゼルダ』はGB版。も一すぐ開催されるスペースワールドで遊べるみたいなので、ゼル伝ファンなら絶対チェックしておいてね。も～しかしたら違う『ゼルダ』の出展もあるかも?! いやD…の…。

⬅千葉県／小森あんずさん。なんつーか鬼のような強さですな

⬅宮城県／あしかさん

⬅神奈川県／樹神勇士さん

⬅大阪府／64症候群さん

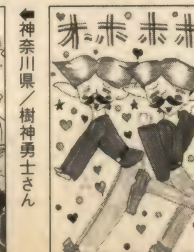
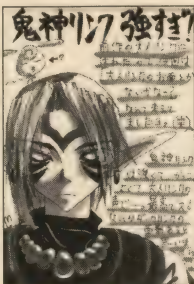
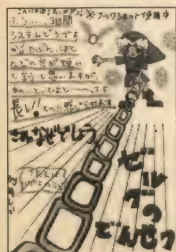
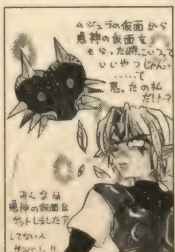
ファイアーエムブレムFC

スペースワールドで奇跡は起こるのか?

ガーン。今年のスペースワールドの出展タイトルリストの中には『エムブレム』の名前はありませんでした。ちょっと落ち込み…。こーなったら次はやっぱりゲームボーイアドバンスってのはどうでしょう? それならいつでもどこでも気軽に『エムブレム』ができるし…。みなさんはどー思いますか? ご意見求む。

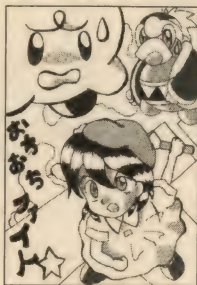
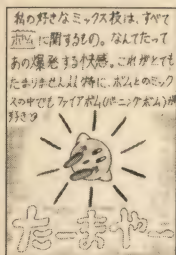
⬅滋賀県／風世りょうさん。聖戦のぁのエピソードよかったよね

⬅千葉県／桜塚れんげさん

⬅神奈川県／まりもさん

⬅神奈川県／相模ゆうりさん

カービィFC

コロコロカービィ転がしてます

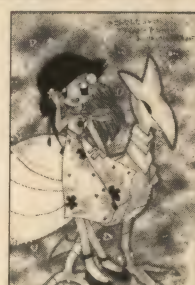
『コロコロカービィ』おもしろすぎ!! ゲームボーイ傾けて、ついつい熱中しちゃういいゲームです。あとちょっとで発売だから、ファンなら絶対押さえておこうね。今回のカービィはその体をいかした、コロコロと転がっていくんだけど、その転がるさまもメチャキュート。あんまりはしゃぎすぎて、自分も転がっていかないように注意せよ。

←神奈川県／うめ吉さん。おちおちファイト燃えるよね

←青森県／かささぎ翔さん

←富山県／りずむさん

←千葉県／師走空菜さん

ポケモンFC

スタジアム金銀。そしてついに…!!

『ポケモン赤、緑』と来て次は『青』があって『ピカチュウ』があったじゃない? そろそろ『金銀』のそれにあたるシリーズが出てきてもいいころだよね。ちょっと前に携帯電話サービスを使う『ポケモンX(仮)』ってのがあったんだけど、これがどうやらお目見えしそうですよ。一体正式なタイトルは何になるんでしょうか?

←愛知県／渡畝凪業さん。エアームドなら守ってくれそう

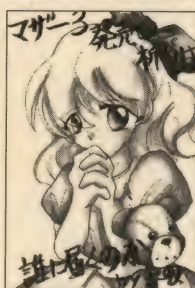
←京都府／藤村ミカさん

←埼玉県／まるきのこさん

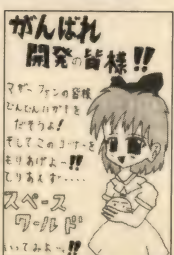
←香川県／さひなさん

Mother FC

見渡す限りに広がった、あのそ~らをみよ

そんなぁぁぁぁ!! スペースワールドの出展リストの中に、なかにぃぃ『MOTHER3』がないじゃないですか!! ドガーン。大ショック。ちょっと立ち直れませんよコレ。つーことは年内発売は難しいってことでしょうか? そんなの辛くてたまりません。こーなったらみんなの声で1日でも早い発売を祈ろうじゃありませんか。えー祈りましょう。

←神奈川県／橋本奈美さん。開発スタッフに届けましょう

←広島県／喋る岩2世さん

←京都府／いちごとうふさん

←千葉県／ユキヒロさん

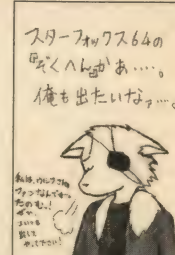
NEW スマブラFC

ついに解禁!! 新作への期待を込めて!!

というわけで、おそらく新作というか続編が出るであろうと推測して、お待ちかねのファンクラブスタートです。楽しいハガキやこんな続編が欲しい!! みたいなハガキを送ってください。

NEW スターフォックスFC2

同じく新作への期待を込めて復活だ!!

お待たせ!! やりますよフォックスFC2。これも新作が出ることを勝手に期待してやります。もー、みんなの声を宮本茂さんに届けて、ぜひ作ってもらえるようお願いしようじゃありませんか。イラストや続編希望のハガキを送ってね。

←岩手県／御御御付さん。もちろんウルフも応援しましょうよ

FCへのおハガキは あなたの応援したいソフトのイラストや質問などをハガキに書いて送ってね。楽しいおハガキ待ってますよ

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゲームソフトファンクラブ2」係

DREAM DRUNKER 外伝
「黒の記憶」
by 中植茂久
SHIGEHISA.NAKAUE

こやつらは あの時のっ!?

こんな所まで 追ってきおった のか…っ!!

しかし、なぜワシが ここに 隠れている事が分かったんじゃ!?

やっぱり、この湖は 見覚えがある…

ここに来た 事あるの?
わから ない…

!

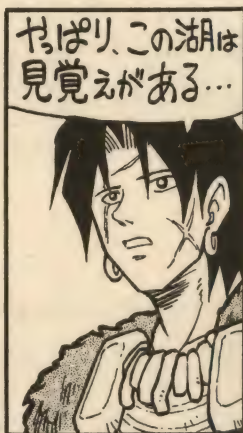
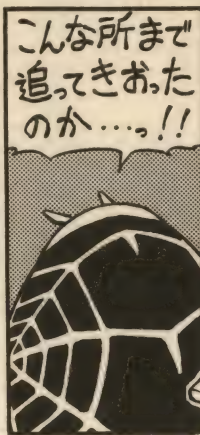
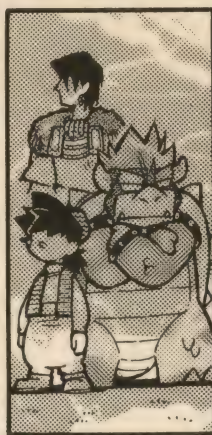
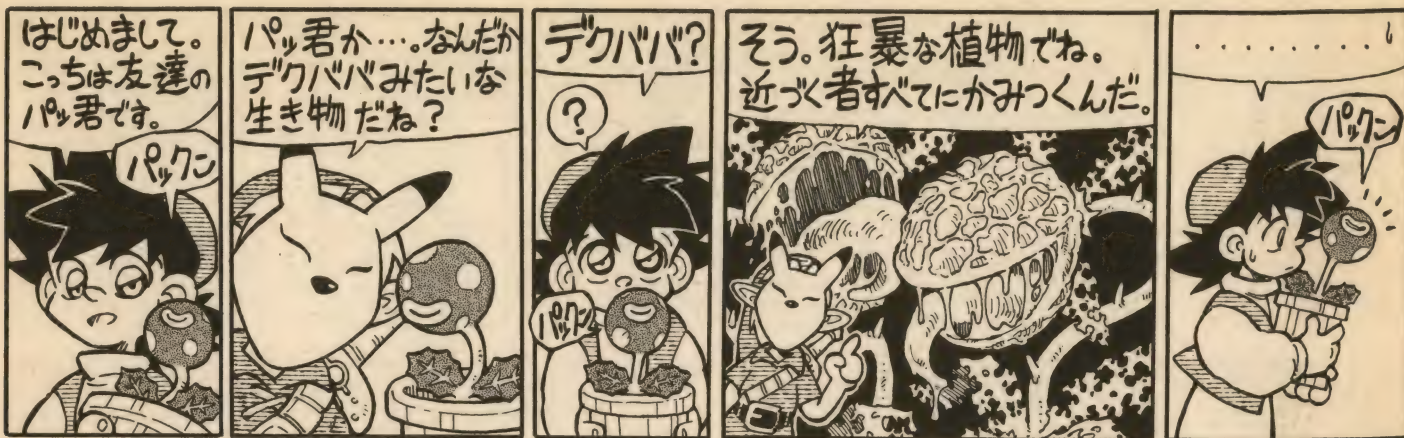
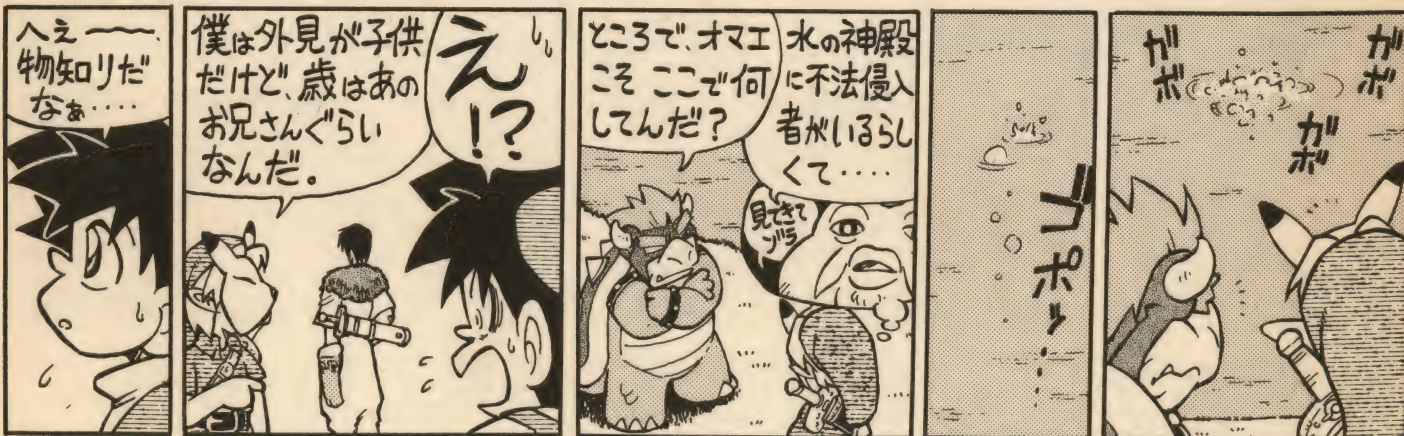
クッパのオジサン。どうしてここに!?
ん? おう、リンクか。
HO—

ひさしぶりだな。なんだ、そのお面は?
いやぁ、色々とワケがありまして….

ん? なんか いつもと雰囲気 ちがうな?

実は このお面をかぶったとたん、子供の姿になっちゃったんです。
しかも 取れなくなっちゃって…

それで いつもと しゃべり方が、ちがうのか…
また 変な お面を…

やぁ、はじめまして。君はオジサンの知り合いかい?
こいつは、ライトってんだ。

今月は、いつものDREAM DRUNKERがカラーページに出張しているので外伝スペシャル・4ページです。カラーの方では、ひさびさにピーチ姫が登場しました。リクエストがとても多かったので、やっと登場させる事ができてホッとしております。マリオにベタ惚れな彼女ですが、はたしてマリオはどう思っているのでしょうか?(笑)カラーと白黒両方のマンガの感想をお待ちしています。

←愛知県/マリオ子さん。いつもイラストありがとう!

←東京都/羽田梓さん。マリオテニスのかわいいヘイホーですね

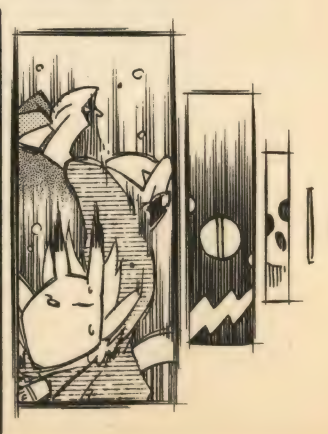
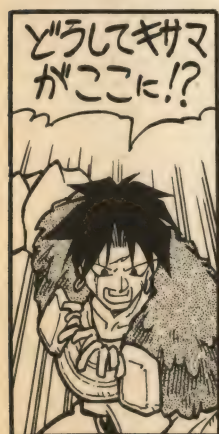
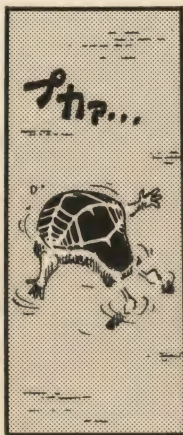
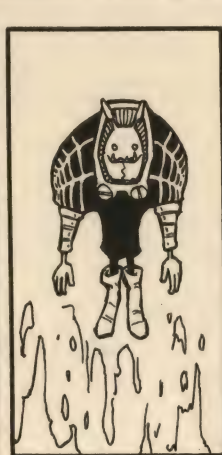
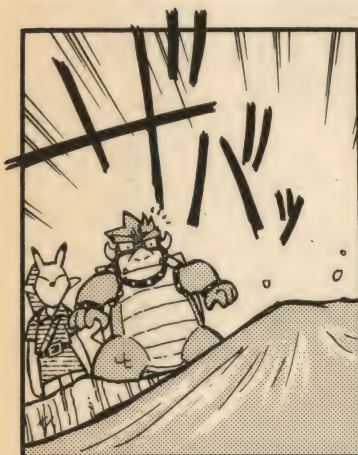
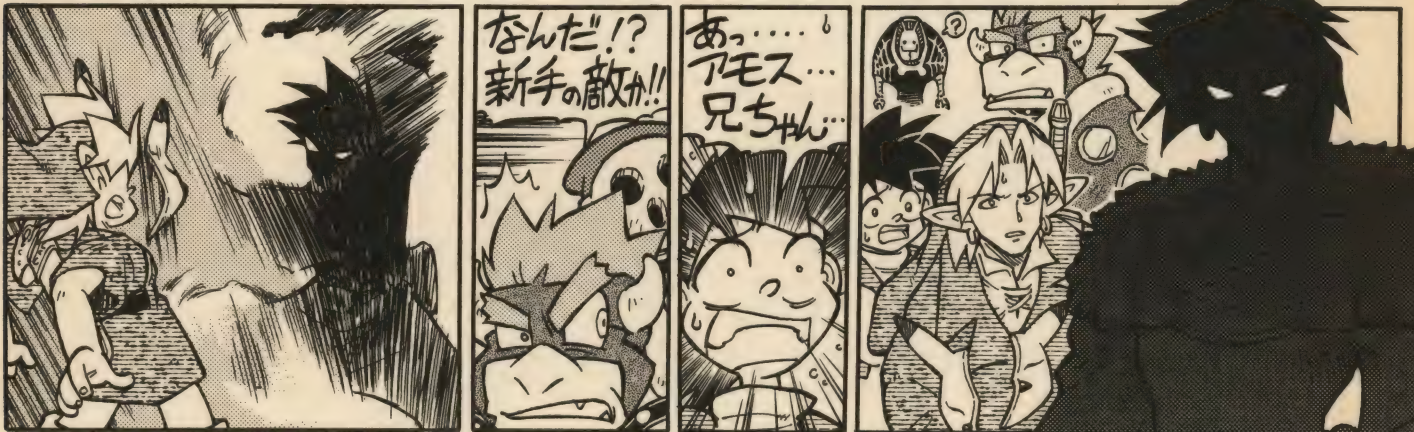
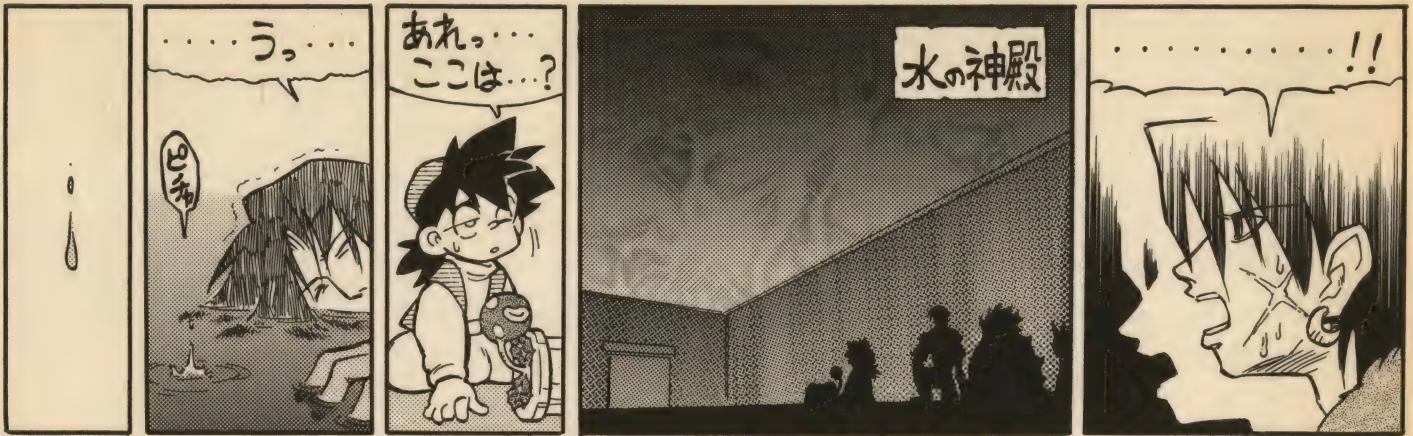
←千葉県/ちかさん。どせいさんリンクとルイージの意外な共通点

←東京都／宝山りふぁさん。今回バッ君の影が薄かったかな？

←神奈川県／吹雪みなさん。かっこいいイラストに感動！

←茨城県／神菜月しおんさん。今月はカラーページもあるよ

←福井県／神谷紫蘭さん。ついに今月リンクも登場しました！

←福岡県／藤宮ユーリさん。これからも応援よろしくお願いします

ついにダークリンクという過去の姿に覚醒してしまったアモス。影の狂戦士となってしまった彼に、ライトの言葉は届くのでしょうか？それとも仮面の呪いから解放されたリンクと再び戦うことになるのか？ついに物語も佳境に突入しました。さて、今月はついにスペースワールドが開催されます。どんなイベントになるか今から楽しみ！レポートも描く予定なで、次回の外伝ともどもお楽しみに！

←北海道／柊ユイ。最後はこのイラスト。今回の展開にピッタリのイラストですね。

●アモスの記憶に残る黒い影。リンク、クッパを巻き込んでのDD外伝はいよいよ終盤へ。中植せんせへの応援も求む。

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13（株）毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係

ほぼロクヨン流コピー塾

題字：糸井重里

思ったことを文章にするのはなかなか難しい。でも思ったことを素直に書くのは割と簡単。みんなでいろんな言葉を紡いで、楽しくコピーを作ってみよう。

ピーチ

やってることが姫じゃない
E-mail:ジェームズ@アロンアルファ

人生、さらわれる内が花
E-mail:丸男さん

アルティメット プリンセス
E-mail:くらいてんさん

立てば狙われ、
歩けばさらわれ、
座る姿は?桃の花。
E-mail:さぼてんたろーさん

スカートの中は異次元
E-mail:ガッパ弐世さん

さらわれ上手と言わないで
長野県　からさん

マリパでは、ちょっと悪女はいってます!
E-mail:KeYoMaCHIBAさん

姫と愉快なキノコたち
E-mail:龍々さん

リンク

幸せを運ぶ緑帽
(赤帽みたいに)
E-mail:北都桜さん

24時間勇者中
E-mail:飯塚<@V@>裕福さん

達人にはなれない
笛吹き名人
E-mail:ひぼさん

大人も子供も、鬼一さんも
E-mail:キアカタさん

団員手帳は、犯罪じゃ?
E-mail:みたきさん

タイツがとっても
ステキング
岡山県／神威魔喰美さん

いつもタダ働きだよまっく
三重県　64KINGさん

燃えない溺れない
凍らない
埼玉県　くらげまりさん

ハイラル(タルミナ)
の雑用係
奈良県　NO.4さん

宮本茂さん

俺の戦士の生みの親
E-mail:マリラブさん

ゲームの父
(いや、神か!?)
E-mail:まつくさん

幻想世界哲学者
E-mail:魔亜水華怒さん

公約通りにいかない神様
E-mail:THクラブさん

ひょっとして
あなたはリンク?
新潟県　時の勇者リンクさん

ゲームを知るほど凄い人
広島県／テレサ母さん

宮本和知+
城島茂ではありません
愛知県／平野真至さん

お面屋に似ていると
思ったのは僕だけ?
栃木県　マルマイン命さん

21世紀へのゲームの
架け橋を造る男
東京都／出町出戸さん。

ゲームおとっつあん
東京都　ほふりーさん

今月の寸評

いつもたくさんのお葉書&メールありがとござんす。編集部マッシーです。今回も楽しいコピーを紹介していこう。まずは、ピーチ。ハガキもメールもミニスカートネタが多かったぞ。その中でもガッパ弐世さんの「異次元」って表現が好きですね。リンクネタはすんごい数で選ぶの大変でした。今回は割とシンプルなのを集めてみたんですが、いかがでしょう?。宮本茂さんネタはやっぱりゲームの神様ってイメージが多かったけど、知らない人にとってはただのおっさんだけど、ゲームを知るほど、氏のすごさがわかっていくというテレサ母さんのコピーは納得です。来月もみなさんの楽しいコピーをお待ちしていますので、どしどしご応募くださいね。

■今月のおハガキ1発■

緑の服は
平和の象徴

←千葉県／おとうふさん。油断大敵
絵も載せますよ

◎ボディーコピー開校!

次号からは、長めのボディコピーや、みんなの連作でつなげるコピー企画も始めようと思っています。他にも「こんなことやあんなことがやりたい!!」なんてのがあったら、お葉書かメールで送ってくださいね。またメールで投稿の場合は1つのメールにつき10個くらいのコピーにしてくださいね。

次号のお題は!!

ピチュー
人気の黄色い奴のプリチーなコピーを考えて、送ってください。

フォックス
根強い人気の憎めないキツネくんのコピーを考えてくださいね。

ドンキーコング
ウッホウッホとしか言わない奴のヒップホップ系なコピーを求む

ほぼコピーへのあて先

メールで送ってくれるみなさん、ペンネームと本名をわかるように送ってくださいね。メールアドレスは巻末の奥付を見てください。また、ハガキ一発コーナーではイラスト付きのコピーも大歓迎ですよ。

宛先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ほぼコピー」係まで

A級保存版

教えて本郷さん N64の質問箱 傑作選

【教えて本郷さん ファイナルデータ】

項目	データ
64ドリーム掲載号	1996年創刊準備号～2000年9月号
総掲載ページ数	343ページ
質問回答数	1122回
はみだし回答数	274回
掲載された顔の数	1223点

傑作選

取材・構成／編集部

これまでに、これほど長期間にわたって1つの雑誌に登場し続けたゲーム会社の広報マンがいたろうか？4年間にわたり、読者の質問に答えた数はなんと1122回（ハミダシの数を含めると、1396回！）。なかには、スペースの都合で掲載できなかった回答もあったわけで、ホントに頭がさがります。というわけで、今月は本郷さんの傑作回答集をお届け。永久保存版です。

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長

本郷好尾

誕生日は1959年3月14日（ホワイトデーです）。生まれたのは滋賀県大津市。血液型は陽気なO型。1981年に任天堂に入社。10年以上広報マンとして活躍するが、今年の7月1日に業務部ソフト品質管理部に異動。趣味はゴルフやスキーなど何でもこなすが、特に歌が自慢。その美声のファンも多い

N64でCD-ROMを採用しなかったのはなぜ？

1996年創刊準備号

任天堂の考えているゲームに適さないからです。

↓カセットの魅力はソフトによって容量も増やせること。『マリオ64』では64Mだったが、『ゼルダ』では256Mに増え、来年には発売されるであろう『ダイナソープラネット』では512M に。なんと『マリオ64』8本分なのだ

CD-ROMの処理速度がいくら速くなったといっても、ローディングで待たされるのが非常にイヤなんです。カセットだとプラグインプレイで、スイッチを入れてすぐに遊べるわけですから。データ量としては当然CD-ROMのほうが多いわけですが、それに対してカセットは、新しいチップを追加で入れることができるなど、発展性のあるメディアでもあるんです。マリオチップと呼ばれるスーパーFXチップを積むことにより、スーパーファミコンのソフトも飛躍的に進化しましたし、何よりカセットだと小さなお子さんでも安心して遊んでいただけますよね。任天堂はこれまで、ゲームの質的転換ということで、「量ではなく質を求める」という話をしてきましたが、ハード開発部隊、ソフト開発部隊、作っている人すべての判断で、「CD-ROMは任天堂が作ろうとしているゲームにはあまり向かないメディアである」という認識をしたわけなんですね。

はみだし質問箱

Q どうしてN64のソフトって紙のケースなの？（1997年8月号）

A プラスチックだと重たいですからね。軽い方がいいでしょう。環境にもやさしいですし。

「NINTENDO64」の名付け親は糸井重里氏？

1996年創刊準備号

推してくれたのは糸井さんです。

◆糸井さんは64ドリーム創刊号（96年11月号）で、「正面から寄り切りみたいな名前がいいかなと思った」と語っている

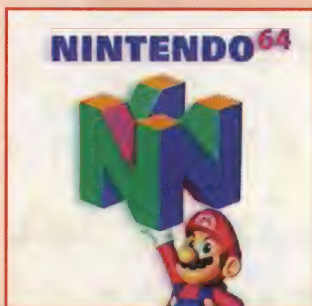
NINTENDO64には、いくつかの候補名がありまして、「ウルトラ64」もいいなって言っている人がいるなかで、糸井さんが、他社の32ビットのゲーム機に勝る「64」ビットのパワーと、アメリカでもテレビゲームの代名詞*にもなっている「NINTENDO」を組み合わせた名称がいいのではないかと推されたわけです。それで最終的に、社長がNINTENDO64に決めたというわけですね。もともと海外では、「ニンテンドウ ウルトラ64」という名称で呼ばれる予定だったのですが、1995年の初心会（現在のスペースワールドのような展示会）にやってきた海外のバイヤーさんが、NINTENDO64のタイトルを見て、「海外もこれでいいのに」という意見をアメリカ任天堂に訴えたらしいんです。それでアメリカでも同じ名前で行こうという話になりまして、世界統一の名称になったわけですね。

＊テレビゲームの代名詞＝湾岸戦争（1991年）の時に、多国籍軍の司令官が「戦争はニンテンドウ（テレビゲーム）ではない」と語ったというのは有名な話

Nキューブがイメージしているものは？

1996年創刊準備号

3Dと6色のコントローラブロスです。

天面と底面を除き、どの方向から見てもNINTENDO64の「N」の文字に見えるNキューブは、3Dコンピュータ・グラフィックス・アニメーションをイメージさせるような、3次元表現の可能なマークで、同時に発売された6色のコントローラブロスもイメージしているんですね。

◆CMでは「ロクヨン」という男の声とともに登場するNキューブ。「マリオストーリー」のCMでは、マリオがNキューブを持ち上げる演出がなされていて、とてもいい感じ

N64の本体をデザインしたのはどんな人ですか？

1998年1月号

開発三部のスタッフです。

開発三部（現在は総合開発本部）というのはN64本体や64DDを開発した竹田玄洋が部長をつとめる部署なんですね。デザインしたのは芦田健一郎という、入社して10年を過ぎた工業デザイナーです。彼はN64のほかにスーファミの海外版であるスーパーNESとか、64DDなどもデザインしました。それから今回（1997年）、N64がグッドデザイン賞の金賞をとりました。通常、グッドデザイン賞をとるとGマークを商品につけることが多いのですが、任天堂は、たとえば96年の『マリオ64』のように多くの賞を受賞しても、受賞したことを自分からPRしていくということをしない会社なので、Gマークのシールをつけるようなことはしないんですね。

◆宮本さんと同時に役員になった竹田本部長。N64に続き、ドルフィンの開発責任者でもある

米国でファミコンのディスクシステムが発売されなかったのはなぜ？

2000年3月号

発売する必要がなかったからです。

↑ファミコンの登場から3年後の1986年に発売されたディスクシステム。本体の価格は1万5000円、ソフトは1本500円で書き換えができた

アメリカでのファミコン（ニンテンドー・エンターテイメント・システム）の発売は日本より2年ほど遅れたんですね。もともと、日本でディスクシステムを発売したのは、「容量が大きくて価格が安い。しかもお店でソフトの書き換えもできる」というのがウリだったんです。それで、実際に440万台以上売れた商品だったんですが、アメリカでファミコンを発売するころにはロムの価格が下がって、ディスクで出す必要がなくなってしまったんです。ですから、『ゼルダの伝説』（1986年）のような、国内ではディスク版で発売していたソフトも、アメリカではロムカセットで出すことができたんですね。

N64やGB本体のネジが特殊なカタチなのはどうして？

2000年7月号

勝手に開けられないようにしているんです。

普通のプラス・マイナスのネジだと、「N64の中身はどうなっているんだろう？」って考えて、自分で分解してしまう人もでてきますよね。そのとき、ホコリが入ったり、コンピュータ回路にキズをつけてしまって、故障の原因にならないとも限らないわけです。一度、ハードを開けてしまうと、任天堂としても保証できなくなりますから、任天堂のサービスセンターなど、専門の所でしか開けることのできない特殊なネジを使っているんですね。

➡編集部で「N64の中身はどうなっているんだろう」と考えて、開けてみたのがこの写真。素人目にはわからないけど、「ロクヨンの思想」がいっぱい詰まっているのだ

ゲーム開発陣はほとんど休みなんてないんじゃないですか？

1997年5月号

そんなことはないですよ。

ある会社さんみたいに開発が終わったら「1ヵ月間どっかに行ってこい」みたいなことはないですけれど、土日なんかに休日出勤をすると代休がいっぱいたまってきますから、仕事が一段落してからとまとめて休む人が多いですね。とくに開発部には若いメンバーが多いですから、残業代を貯めて仲間と海外に出かけることも少なくないですね。宮本も結構休みますよ。メンバーに言うだけ言うて、自分だけ休んだりして（笑）。

➡『時のオカリナ』制作の追い込みのときに、たまたま撮影できた宮本さんの写真。この時はネクタイもはずして、本当にへろへろになりながら休みなく働いているという印象でした

はみだし質問箱

Q ファミコンやディスクシステムの修理はできるんですか？（1999年12月号）

A もちろんやっています。それより古い商品は任天堂の各支店営業所にお問い合わせ下さい。

任天堂ソフトのタイトルに（仮）が多いのはなぜ？

1997年7月号

どのようなソフトもはじめはみんな仮称なんです。

開発の最初の時点では正式タイトルって決まっていないんですね。それに開発をスタートしたからといっても、マリオクラブなどで評価が高くなければ発売するとは限らないんです。もちろん開発中にゲーム内容がタイトルとは別の方向に変わってくることもあります。GBソフトの『ドクターマリオ』も最初は『ウイルス』とか『バイラス』という名前だったんですね。開発段階ではマリオは出てこないゲームだったんですが、完成直前になってやっぱりマリオが出てきたほうがいいだろうという話になって『ドクターマリオ』という名称に落ちついたんです。このように途中で名前が変わる例は多いですね。古い話ですが『ファミコンウォーズ』も、もともとは『ファミ戦』というタイトルで、最初聞いたときは変な名前だなあと思っていたんですが（笑）、毎日聞いているうちに慣れてくるんですね。でも最後にやっぱり名前を変えましたけどね。タイトルというのは商標の問題があるほか、商品の売れ行きに左右しますんで、最終決定についてはトップ（山内社長）のOKをもらうことになっています。

N64ソフトの箱は誰がデザインするのですか？

1997年11月号

ほとんど社内で作っています。

たとえばN64ソフトですと宮本茂が率いる情報開発部のなかにデザイングループというのがありまして、なかにはパッケージやタイトルロゴなどを専門に作っているメンバーがいるんです。もちろんゲームを作っているメンバーとは異なります。ただ、場合によっては外部のデザイン会社にお願いすることもありますが…。まあ、ケースバイケースですが、任天堂の場合、社内で作ることのほうが多いですね。

◆「どうしてN64ソフトのパッケージは大きいの？」という質問に対しての回答は、「読みやすくするために大きくした取扱説明書のサイズにあわせたんです」

なぜゲーム内容などを秘密にすることが多いのですか？

1998年1月号

いろいろとあるんです。

ゲーム雑誌というのは、ユーザーだけでなくライバルの開発会社のクリエイターも見てるわけで、まずネタばれというのを恐れていますね。作りはじめたのは、こちらが先なのに、「このアイデアいただき～」ってネタを盗まれることもあるわけですから。とくに開発サイドからすると、画面の写真をあまり出して欲しくないというのもありますね。それに、ゲームをする前から画面を見すぎると、実際プレイするときにつまらないということもあるわけですから。だから、完成したものを実際に見てもらうのがいちばんということでしょうか。

◆本郷さんの回答につけくわえると、最初に発表しても、その後で大幅な変更がなされることも少なくない。たとえば『ポケモンスナップ』でも、当初は製品版には入っていない写真が発表されたりしたのだ。上の写真もそのひとつ

はみだし質問箱

Q ソフトや本体が壊れたときは？（1997年3月号）

A 買ったお店に持っていって下さい。近くに任天堂の支店・営業所があれば、そこでもいいです。

デバッグの具体的な作業を知りたいです。

1998年4月号

まず普通に遊びます。

◆『ソフトの規模が大きくなれば、それだけバグが出る確率も大きくなる。『ムジュラの仮面』でエポナがクロックタウンに入れるのもそのひとつ。でも、データの保護を考えると、バグ技はやらないほうがいいのだ

それから、普段は誰もやらないようなアクション、例えば普通は左から右に行くコースをずっと後ろに行ったらどうなるかとか、とにかく思いつく動きをビデオに撮りながらプレイするんですね。ビデオに録画するのは、何かが起こったときにどこに問題があるのかを検証するためなんです。デバッグの作業は単にゲームの攻略をするのではなく、「普通はこんなことまでしないよね」っていったこともやらなくてはなりませんから、どう考えてもゲームを楽しめる仕事ではないですよね（笑）。その作業は専門のデバッグ要員や、開発スタッフがやってまして、例えばレースゲームですと、コースの外の壁にぶつかるという作業を延々と続けるようなことをしているんですね。

任天堂のソフトタイトルは誰が決めるんですか？

1999年4月号

アイデアを出すのは開発部ですね。

開発のメンバーがいくつかの案を出すんですが、やっぱり商品名ですから最終的に決定するのは社長なんです。ただ、いい案だからといってそれで決定というわけではなく、そのタイトルが商標的に登録できるかどうかをしっかり調査するんですね。玩具関係でほかの会社がそのタイトルの権利を持っているとクレームがつきますからね。テレビゲームソフトは商標の分類上、おもちゃや人形、娯楽用具、それに運動具や釣り具などと同じになっていますので、たとえばスポーツ用品に同じ名称があった場合、新規に登録できないようになっているんですね。

◆アメリカで、『ポケットモンスター』が『ポケモン』になったのは、もともと「モンスターインポケット」というおもちゃが商標登録されていたからなんだとか

ゲームをつくるとき最初に何をするんですか？

1999年5月号

いろんな実験をします。

僕がゲームを作っているわけではないので細かな話はできませんが、最初に分厚い企画書を書いてスタートするというわけではなく、コンピュータ上でいろんな動きの実験をしているようですね。『テン・エイティ』のときも、最初はタコのようなものをくねくね動かすような実験をしていて、「この動きはスノボのゲームに応用できる」ということになって製品化されたわけなんです。ゲームづくりにおいて動きや操作性がすべてということではありませんが、最初は2〜3人で実験をはじめて、ゲームにまとまりそうだと判断されればチームにして制作を進めるケースが多いようですね。

◆いろんなキャラが使えて楽しい『スマブラ』も、はじめは写真のような実験の結果生まれたソフトなのだ

はみだし質問箱

Q カセットの中のリチウム電池はどれくらい持つの？（1999年4月号）

A 使い道にもよりますが、寿命は5年から7年で、交換にかかる費用は1000円くらいですね。

続編を作る基準はありますか？

1999年6月号

作れと言われて作るものじゃないですね。

➡いまでも「続編はまだですか？」という質問が寄せられる『フォックス64』。次世代機のドルフィンではアドベンチャーゲームとして登場か？

ただ、前作があまりに大ヒットして、それで経営者側から「続編を作ってくれ」と言われることもあるかもしれませんが、要は作り手の気持ち次第なんです。基本的にはゲームクリエイターが「こういう続編を作りたい」という気持ちが最初にあってゲーム作りがはじまっていくものなんですよ。ですから『スターフォックス64』についても、開発者はN64でできることはすでにあの作品で実現したと考えているようですから、続編が出るにしても次世代機になる可能性が高いですよね。『マリオ』シリーズにしても新しいハードが出るたびに代表作としてタイトルがあがるようになっていますしね。

ソフトの初回出荷数はどうやって決めるの？

1999年10月号

問屋さんからの注文数が基本になります。

ただ、問屋さんからの注文数をそのまま受けるのではなくて、実際の市場を見つつ、「このようなジャンルのソフトであればこのくらいは売れるだろう」と出荷数を検討するんです。シリーズの作品であれば過去の実績が大切になりますし、何よりソフトのデキが重要になりますね。あとプロモーションのかけ方によっても出荷数が変わっていきますし…、まあ一言で言うのは難しいですね。でも、任天堂としてはたくさん売れると思っていても、問屋さんからの注文が少なければドーンと作るわけにもいきませんし、でもあまりに注文数が少なすぎる場合には、売り切れてから追加生産するのに時間がかかりますから、注文数よりも多めに作ることもありますね。いずれにしても、ユーザーやショップとの間に入っていただいている問屋さんの意見は大切にしています。

ゲームが完成するのは発売日の何日前くらい？

2000年3月号

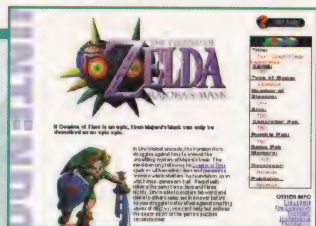
➡仮にソフトが完成していても、クリスマスシーズンまで発売を延期することもある。なので、アメリカでは『ムジュラの仮面』の発売は秋なのだ

完成しても発売しないこともありますし…。

「何日前」とハッキリ言うことはできませんね。先に発売日を決めて、それでぎりぎりに完成するということもありますしね。そのような最短の日程であっても、発売日の50日前くらいにはソフトを完成させる必要があります。ロムカセットの製造にはそのくらい時間がかかるんです。任天堂のソフトだけであればムリがきかないこともありませんが、サードパーティさんのソフトや海外向けのゲームも国内の工場で作っているわけですから。それに、広報の立場から欲を言うと、もっと余裕をもって完成させて、早い段階からプロモーション活動に入れるといいんですけどね。できれば発売の2〜3ヵ月前に完成版のソフトを用意して、広告代理店に対して「このソフトのCMを作りたい」という打ち合わせができるといいんですけどね。

はみだし質問箱

Q コントローラパックのデータは永遠に消えないの？（1997年12月号）

A バッテリーバックアップなので寿命はあります。でも7〜8年は持ちます。

「NUS」や「CGB」って何ですか？

2000年5月号

商品のコード、型番ですね。

「NUS」はN64を表しているんです。もともとN64は「ウルトラ64」と呼ばれた時期がありましたので、任天堂のN、ウルトラのU、64（SIXTY FOUR）のSを並べたものなんです。製造部門のスタッフにとっては、正式名称が決まる前から、部品を調達したりといった作業をするため、略号が必要になるんです。後に製品名が変わっても、型番も変えてしまうと混乱の元になりますから、最初から決めたままなんですね。だから、ファミコンはホームビデオコンピュータ（HOME VIDEO COMPUTER）の略である「HVC」と呼ばれていましたし、スーパーファミコンは「SHVC」だったんです。「CGB」というのはもちろんゲームボーイカラーのことです。その流れで、2000年の冬に発売される予定のゲームボーイアドバンスは「AGB」と呼ばれているんですね。まあ、このようなことはユーザーのみなさんにはあまり関係のないことですが、製造や営業部門にとっては必要なことなんですね。

ntendo NUS-P-NSMJ(JPN) NINTENDO64

◆パッケージには必ず製品コードが入っている。このコードの組み合わせで、64DD対応ソフトもわかるようになっているのだ

NINTENDO64はどのような作り方をしているんですか？

1997年7月号

任天堂は工場を持たないメーカーなんです。

ひとつの製品を開発したら、いろんなメーカーから必要な部品を一括購入して技術検査したあとに、それらを数百社の協力工場に送って組み立ててもらうわけです。完成品は再び任天堂の工場に持ち込まれて、最終的な製品チェックをして出荷するという方式をとっています。検査では専用のソフトがありまして、そのカセットを差し込むといろんな動作をチェックできるようになっているんですね。京都の宇治などに自社工場を持っていますが、工場とはいっても品質チェックや配送センターの機能しかないんです。そこでN64を組み立てているわけではありませんから、工場見学の依頼があってもお断りしています。抜き取り検査をする作業を見ても面白くないですよね（笑）。任天堂の1000人にも満たない社員数では、すべての製品を社内で作るわけにもいかないんですね。

情報開発部の“じょうほう”ってどういう意味ですか？

1997年7月号

◆ちなみに情報開発部は英語では、Entertainment Analysis & Development（EAD）と表記される。『エフゼロX』に登場するEADは、だからマリオに似ているのだ

ソフトの意味で使っています。

ソフトを開発する部署ですね。情報部員だからと言って、別に他社のスパイをやっているわけではありません（笑）。宮本が部長をやっている情報開発部（2000年7月より情報開発本部に）というのは、N64ソフトを開発する専門部隊なんです。そのほか製造本部というのがありまして、その下の開発一部ではゲームウオッチから始まってゲームボーイ、バーチャルボーイなんかをやってきまして、ゲームボーイのハードおよびソフトの開発をやっています。開発二部ではファミコンとスーパーファミコンのソフトおよびハード、開発三部では以前アメリカ向けに業務用のゲーム機を作っていましたが、いまはN64と64DDの開発をしています。

【編集部注】2000年8月現在、情報開発本部はドルフィン用ソフト、開発一部と開発二部は主にGB関連ソフト、総合開発本部（旧開発三部）ではドルフィンおよび周辺機器を開発している。

はみだし質問箱

Q ゲームボーイの名前の由来を教えて下さい（1999年3月号）

A 「ゲーム○○」にしようということで、いちばん語感がよかったと。候補には「ゲームギア」というのもあったようですね。

ユーザーからアイデア募集をしないのですか？

1997年7月号

➡任天堂のホームページでは、ゲームデザイナーやプログラマーなどの募集はしていても、「ゲームのアイデア募集」をすることはないのだ

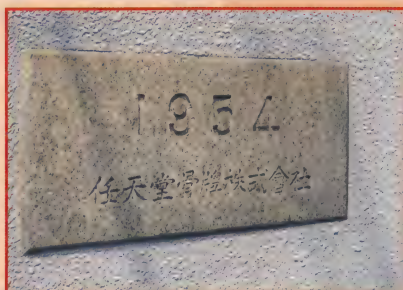
アイデアの募集をしているゲーム会社はないでしょう。

最近のゲームの世界というのは、一般の人が思いつきで考えて、そのアイデアが採用されるかというと、そんな甘い世界ではなくなってきているんですね。やはりゲーム作りのプロが仕事として、毎日じっくりアイデアを練っているわけですから。マンガなど、他のメディアでヒットしたソフトが、ある代理店を通じて売りこまれるというケースはあっても、一般の人が提案したことが実現するケースはほとんどないんです。直接アイデアを売り込まれることもあるのですが、実際に採用されることはありません。でも、ゲームのアイデアはいっぱいあるので、それを実現するCGデザイナーなどのような即戦力の技術者を、任天堂としては必要としているんですけどね。

日露戦争の時に任天堂がトランプを生産したって本当？

1998年7月

そのようですね。

任天堂がトランプの製造をはじめたのはその時期、日露戦争（1904～1905）の頃だと聞いています。任天堂本社近くにある東福寺にロシア人の捕虜の方々がいて、その関係でトランプの製造がスタートしたという話なんですね。任天堂の前身は任天堂骨牌株式会社という社名だったんですが、その「骨牌」っていうのはカルタを意味する言葉なんですね。いまでもトランプや花札を作っていますが、大ヒットしているポケモンカードの一部も任天堂のトランプ工場で作っているんですよ。

➡いまも任天堂本社の外壁に残る「任天堂骨牌」の石版。長い歴史が感じられますなあ

どうして任天堂はアーケードゲーム市場から撤退したんですか？

1998年9月号

新風営法が施行されたからです。

もともと任天堂は室内娯楽をメインにやってきましたし、そういった業務用のゲームに対する新風営法*によって規制が増えてきたために撤退したわけなんです。ちょうど時期的にファミコンが出てきたこともありますし、任天堂としても家庭内娯楽、家庭用ゲーム機に特化していこうという方針になったわけなんです。アメリカではしばらくアーケードゲームを続けていましたが、それでも『スーパーパンチアウト』（1984年）くらいが最後ですね。

＊新風営法＝「少年の健全な育成を妨げる行為を防止するため」に1985年2月から施行された法律。これによりゲームセンターなどは深夜の営業ができなくなった。

➡アメリカ任天堂のショールームには、『ドンキーコング』など、任天堂のアーケードマシンも展示されている。11月に完成する新本社にもこんなコーナーができるといいんだけどね

はみだし質問箱

Q 任天堂はRPGで「死ぬ」って言葉は嫌っているの？（2000年5月号）

A そうですね。アクションゲームでも死ぬという表現は使っていません。クッパに対しても「こらしめる」だけなんです。

はみだし質問箱

Q ピカチュウの名前はどこからきたんですか？（1998年3月号）

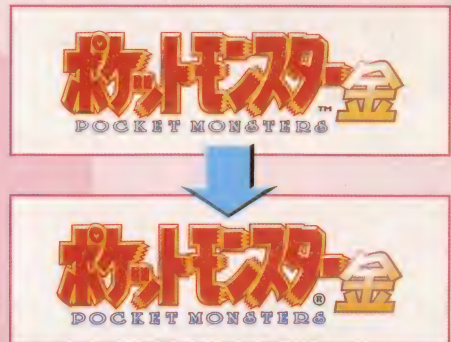
A うーん、やっぱり電気ネズミですから、ピカって光ってチュウと鳴いているからでしょう。

タイトルについている®とTMの違いを教えて！

1999年2月号

®は登録商標のマークなんですね。

正確には "REGISTERED TRADEMARK" と言いまして、すでに特許庁で登録をすませていて、他者が勝手に使用できないということを表しているんです。"TRADEMARK" の略称である「TM」のほうは登録がまだすんでいない商標という意味なんです。いわゆる出願中ということですね。商標については、あとでトラブルになったときに、ロゴにTMマークのついた過去の雑誌を見せながら「ウチは商標として使っていたんですよ」というように抗弁で使えるということもあるんですね。

↓『ポケモン金』の2つのロゴ。TM（出願中）だったのが、®（登録）されたのがわかるよね

任天堂の本社に行ったら門前払いされました。

1999年7月号

見ていただく場所がないんです。

本社には工場があるわけではありませんし、秘密事項の多い開発室を見ていただくわけにもいきませんよね。ですから、突然おいでいただいても、見学はお断りするようにしているんです。「社会勉強の一環として質問にお答えいただくだけでも」ということで修学旅行の引率の先生が熱心に申し込まれることもありまして、広報の手がたまたま空いているときに会議室で質問にお答えすることはあるんですが…。でも見学コースすらないので、わざわざ来ていただいても満足していただけるのかどうかわかりませんしね。私としては、京都にいらしたのであれば、たとえば大手の酒造メーカーさんなど、お酒を造っている現場を見学されたほうが、よほどタメになると思うんですけどね。

←本社を見学に行って、宮本さんに会えたら幸せなんだろうけど、可能性はほとんどないんでしょうね

任天堂のCMは誰が作っているのですか？

1998年1月号

いろんな広告代理店が作っています。

普通は4社の代理店にアイデアを出していただいて、コンペのカタチで選んでいます。作品を選ぶのは僕ら企画部の人間ですね。任天堂の企画部というのは一般企業でいうところの宣伝部なんです。ソフトの発売が決まれば、毎回、広告代理店を呼んで、こちらから「今度のはこういうゲームで、こういうタイプのCMにしたい」という説明をします。その後、代理店から出された提案のなかから1本選んで、実際の制作に入るんですね。期間的には、ソフトが出来あがってからでは遅いですから、発売の2〜3ヵ月前には準備に入るようになっています。

←最新作の『マリオストーリー』のCMはとてもいいデキ。CMを見た読者からは「マリオってこんなにリッチだったのね」という意見も

宮本茂さんてどういう人ですか？

1997年2月号

宮本茂という人は結局ゲームが好きなんですね。

趣味はギターであるとか、家に帰ったらハムスターしか起きていないとか言われてますけど（笑）、本当にゲームを作るのが好きなんですね。いきなり「ちょっとゲームの話をしようか」なんて話しかけられると、普通はゲームが仕事ですから迷惑な時もありますよね。でも宮本は平気なんです。もう趣味といっていいんでしょうね。これまですごいゲームをたくさん作っていますから天才だなあと感じますが、自分の好きなゲームづくりを仕事にしているわけですから、羨ましいところもありますね。もちろん現場の仕事は大変なんでしょうけど、好きなことができて、それが評価されているわけですから、幸せな人だなあと思いますね。一般にはゲームを作っている人ってオタク的な暗いイメージを持たれやすいと思うんですが、彼は違いますね。宮本はスポーツが好きで、社内のソフトボール大会には情報開発部のメンバーと参加したりしますし、以前は一緒にスキーに行ったりしたこともありました。あの人は芸術系出身ですけど理数系も好きなんですね。そういう意味ではコンピュータゲームを作るのに向いていたんでしょうね。

➧宮本さんの出身校の金沢美術工芸大学。学生時代は「アップルシーズ」というバンドを結成し、金沢のパブなどで演奏をしていた時期もあったのだ

糸井さんはどのようなキッカケで任天堂でゲームを作りはじめたんですか？

1997年10月号

結構昔からテレビゲームファンだったんですね。

もともと糸井さんは、ファミコンの『ベースボール』や『ファミスタ』などの野球ゲームにかなりハマってらしたんですね。それに巨人の大ファンですし、テレビゲームを媒介にして対戦で盛り上がっていたんです。東京の青山に糸井さんの事務所があるんですが（編集部注：現在は麻布）、"青山球場"と名付けて、ゲーム雑誌編集者で、うまいプレイヤーを呼んで対戦したりとか、『スーパーマリオブラザーズ』なんかにもハマっていたみたいですね。当時はまだ、テレビゲームに関してマスコミのバッシングがあったりしたんですが、糸井さんはその時「テレビゲームはすごい。新しい文化だ！」みたいなことを雑誌などで語ってらして、任天堂としても注目していたんです。それで糸井さんがはじめて任天堂にいらしたときに、「小説というのは、紙とペンさえあれば才能がある人は書けるけど、テレビゲームソフトを作るには開発機材が必要になるし、誰もがやりたいと思ってもできる環境にはない」とおっしゃって、「ぜひ自分の持っているアイデアをテレビゲームソフトにしたい」という話をいただいたんです。それがキッカケでファミコン版の『MOTHER』が生まれたんですね。

宮本さんのようなクリエイターがCMに出るようなことはないの？

1997年11月号

昔は日本酒の広告に出たことがありますね。

テレビCMではありませんが、宮本はお酒が飲めないのに確か日本酒メーカーの新聞広告に出たことがあるんですね。宮本のほか任天堂の技術者3人が並んで、「違いのわかる男たち」（笑）、そんなキャッチコピーだったと記憶しています。今後は、任天堂の広告で、たとえば『ゼルダ』などのCMに宮本が出演するようなことはないでしょうね。

➧ちなみに本郷さんは、お笑いタレントに混じって『フォックス64』のCMに出演したことがあるのだ。とは言っても、言われないと気がつかないくらい、ちっちゃかったけどね（奥にネプチューンの原田がいるぞ）

はみだし質問箱

Q ヨッシーという名前はどこから思いついたのですか？（1997年10月号）

A ヨッシーという愛称の人が開発チームにいたんですね。

はみだし質問箱

Q ルイージの名前の由来は？（1997年10月号）

A イタリア系の名前で、マリオに類似（るいじ）しているからという理由のようですね。

マリオという名前はどこからきたのですか？

1997年8月

アメリカで名付けられたんです。

↓イタリア系アメリカ人のマリオ。もし管理人の名前が「マリオ」じゃなかったら、『スーパーロッキー64』とか『ロミオカート64』なんてゲームが生まれていたんだろうか？（画面はファミコン版『ドンキーコング』です）

そもそも「マリオ」の初デビューは、アメリカに輸出した『ドンキーコング』（アーケードゲーム版/1981年）で、名前はついていなかったんです。アメリカのスタッフが「マリオ」の名前をどうしようってなったときに、当時たまたまアメリカ任天堂が入居していた倉庫事務所の管理人が「マリオ」という名前のイタリア系のアメリカ人だったんです。彼はヒゲをはやしていて、ちょっぴりおデブで、あまりにもゲームの「マリオ」にそっくりだったんですね。当時はピーチ姫も「レディ」と呼ばれていたんですよ。制作者である宮本は、マリオの名前をつけなかったことについて、将来的にいろんなゲームに登場できるように、「マリオ」を「ミスタービデオゲーム」と呼んで欲しかったようなところもあったようですね。

ピカチュウのイラストはなぜ統一しないの？

1999年5月号

わざと統一しないんです。

記事で紹介していただく場合、同じピカチュウであってもソフトが違う…、たとえば『ポケモンスナップ』の記事のなかで『ポケモンスタジアム』のピカチュウは出してはいけないようになっているんです。それぞれのソフトの開発スタッフが異なる場合が多いですし、ゲームボーイとN64では明らかに2Dと3Dという違いがでてきますよね。それで最初の『ポケモン』に登場したときは水彩画風なのに、『スマッシュブラザーズ』になると人形のイメージといった変化をつけるようにしているんです。つまり、描かれ方の違いによって、それぞれのゲームの世界観も表現しようとしているわけなんですね。

➡同じN64のマリオでも、ゲームが変わればイメージも変わるという典型的な例がこれ

「ドンキーコング」という名前になった理由は？

2000年1月号

「とんまなゴリラ」という意味ですね。

もともと「DONKEY」にはロバという意味があって、「ドンキーコング」というのは、英語の文法上はおかしいようなんです。実は…、命名したのは僕なんです。というか、辞書で調べて選んだのは僕なんですね。アーケード版の『ドンキーコング』が出たのは1981年のことで、僕はその年に任天堂に入社したんです。新入社員だった僕は、総務部に配属されてゲームタイトルの商標チェックをする仕事の一環で、自分からもアイデアを出すようにしていたんです。辞書で「とんま」を引いてみると、「DONKEY」がでてきて、それで「ドンキーコング」にすると「ゴロがええなあ」と思ったんですね。「ドンキーカルテット」というお笑いバンドもありましたし…(笑)。で、候補名にあげたら、いつの間にか「ドンキーコング」に決まっていたというわけなんです。でも、別に僕が名付け親だからといって、お金が入ってくるわけでもないんですよ（笑）。他のタイトルの候補としては…、『ドンキー』のディレクターだった宮本は、ドンキーに頭巾をかぶらせて、「鞍馬コング」にしようなんてワケのわからないタイトル案を出していましたね（笑）。

カービィはもともと人の名前だったんですね。

2000年3月号

そういう意味もありますね。

➡「カービィのアニメの予定は？」という質問も多いけど、残念ながらその予定はまだないようです

もともとカービィは「ティンクルポポ」という名前だったんですが、日米で協議して呼び名を変えようということになったんです。そのときアメリカのほうから「カービィにしてはどうか」という提案をいただいたんです。そのワケは、向こうにはカービィ型と呼ばれる掃除機があって、「何でも吸い込んでしまうカービィにピッタリだ」ということと、アメリカでの訴訟に関してお願いしている辣腕弁護士のお名前が、ジョン・カービィさんという方だったんですね。

マリオクラブで何点以上とればN64で出せる？

1996年12月号

合格の基準は70点から80点ということになるでしょうか。

⬅本郷さんの新しい職場である「ソフト品質管理部」は、ソフト評価をするのも大切な業務のひとつ

ソフトの評価は「マリオクラブ」がしています。マリオクラブは10年以上の実績を積んできた評価システムです。評価の項目としては、ビジュアル、サウンド、遊びやすさ、ゲーム性、満足度といった大項目があり、他にも小さな項目があるんですが、たとえば『テトリス』のように、"ビジュアル"は低い点数になってしまって、トータルではいい点数がとれないけれど、それでも圧倒的におもしろいゲームはあるわけです。それで、"満足度"の点数配分を大きくしようなどと毎回のように議論があって、かなり販売実績に近い点数が出せるようなシステムになってきていますね。その評価の詳細についてはお話できませんが、ライセンシーのソフト会社さんには結構詳しくお伝えして、ソフトの練り直しの参考にしていただいています。マリオクラブのメンバーは、いろんな年齢の100人くらいで構成されていて、同じゲームを何日もプレイしてもらいますから、その結果には自信があります。ただし点数の評価は難しいですよね。60点平均のソフトよりは、低い20点をつける人もいれば、逆に80点の高い評価の人もいる、そんなソフトのほうが売れる可能性があったりするんです。

マリオクラブのテストは全メーカーが受けるのですか

1997年5月号

以前は希望制だったんですが…。

いまのところ、N64のソフトに関してはマリオクラブの評価を受けていないところはないですね。テスト自体が一連のシステムにのっているんです。この評価を受けることによってメーカーさんに不利益があるわけではないですから…。低い点数だからといって公表することもありませんし。逆に、高得点のマリオクラブのイチ推しタイトルについては発表したりします。メーカーさんにとっても100人ほどのマリオクラブのメンバーが公正に評価をしてくれるわけですから、メリットがあるものと思っています。

はみだし質問箱

Q クッパの名前の由来は？（1997年11月号）

A 基本的には韓国料理のクッパからきていますね。あの食べ物を好きな人がメンバーのなかにいたんでしょうね。

本郷さんは任天堂になぜ入社したのですか？

1996年12月号

学生時代からゲームが好きだったんですね。

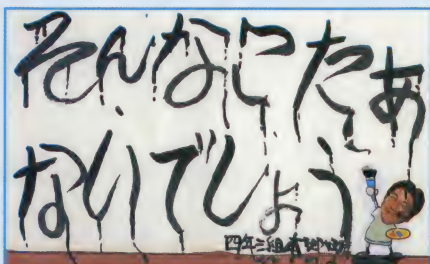
◆ちょうど20年前に発売され、大ヒットしたゲーム&ウォッチ

アーケードゲームの任天堂の『シェリフ』(1979年)などは、ぼくが大学生のときに結構遊んでいて、任天堂が花札やトランプの会社だとは知っていましたけれど、「こういうゲームも作っているんだなぁ」という認識でしたね。それにゲームウォッチも結構売れるようになっていて、大学に採用募集のポスターが貼ってあったもんですから、会社説明会に行って、面接と試験を受けたら合格して、それで入社したんです。ま、身近な雰囲気の会社だし、滋賀県にある実家から通えるということも大きかったですね。もともと製品のカタチがハッキリ見える会社に入りたいと思っていましたから、任天堂はピッタリだったんです。同期入社は男子で10人くらいだったと思います。

広報の仕事でつらいときって、どんなとき？

1998年4月号

やっぱり、アレ、ですよね（笑）。

発売予定のものがどんどん遅れると…（笑）、予定通り出るつもりでいろんなことを話しているのにつじつまが合わなくなって…、そんなところが広報としてはちょっとつらいですね。それに毎週のように東京と京都を新幹線で往復していると、時間的には片道3時間くらいですけど、年間に40往復くらいしてるわけですから、富士山が見えても別に感動しなくなりましたし、シートに座っても、ただ眠っているだけになりましたね。

◆本郷さんのコラージュもたくさん送られてきて、なつかしい思い出です

本郷さんと宮本さんはどっちがエライのですか？

1999年6月号

そりゃ、私でしょう（笑）。違うって。

このコーナーで、私が宮本のことを「さん」づけでなく、呼び捨てにしているからそのような質問がくるんでしょうけど、一般常識としてどんなにエライ人でも社内の人を部外者に紹介するときは「さん」づけにしないことになっているんです。たとえばニュースステーションで司会の久米さんが、視聴者に対しては「モスクワの武隈がレポートをお届けします」って言いながら、本人に呼びかけるときは「モスクワの武隈さ〜ん」って言ってるじゃないですか。それと同じことなんですね。ですから、直接本人と話すときはもちろん「宮本さん」と呼んでいるんですよ。

◆テレビの取材を受けることも多かった本郷さん。宮本さんのインタビューのときはもいつも立ち会っていましたね

はみだし質問箱

Q 本郷さんの口癖は「そんなこたぁないでしょう」ですか？（1997年11月号）

A そんなこたぁないでしょう（笑）。

本郷さんが出てる昔の雑誌を見つけました。

1998年11月

あああ〜、エライ古いですねえ、これは〜。

身長は変わっていませんが、体重は増えて75キロですね。いまの好物はふぐの刺身…、いわゆる「てっさ」ですね。好きなアイドルは昔は葉月里緒菜って言ってましたけど、いまはどうでしょう。稲森いずみですかねえ。ペットのミドリガメのカメ吉もまだ生きていまして、(手を広げて) こんなに大きくなりましたよ。コーラはまあまあ好きといったところでしょうか。それにしてもエライ古いですよねえ。5年くらい前の「ファミコン通信」ですかねえ。でもこれ、ホントに載せるんですか? やめときましょうよ〜。

本郷好尾

任天堂総務部勤務。ペットはミドリガメ。コーラ好き。

身長	173センチ	体重	73キロ
生年月日	'59年3月14日	血液型	O型
好物	ヒラメの作り	アイドル	葉月里緒菜

➡神奈川県の加藤隆芳さんから送っていただいた雑誌の切り抜き。ちなみに、現在好きな女優は吉本多香美さんだそうです

昔、本郷さんはGBの開発をしていたんですか?

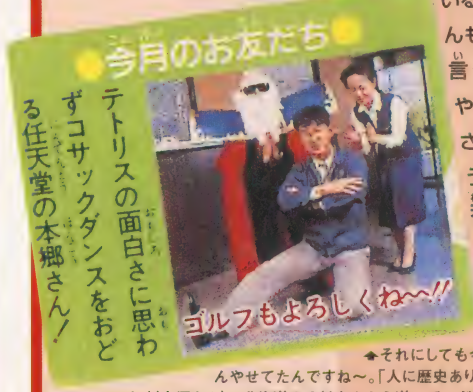
1999年6月号

そんなこたぁないでしょう (笑)。

そのネタ、少年ジャンプのカラー特集でしょう。それも10年くらい昔の〜 (笑)。ぼくがゲームボーイの開発担当になっているのは、ストーリー的にそうしたほうが面白いということで、少年ジャンプのライターに無理矢理やらされたんですね。内容は確か『テトリス』の発売を記念してゴルバチョフから電話が入るというものだったと思いますが、そんなことあるわけないじゃないですか〜 (笑)。そこで「コサックダンス」を踊ったのも、ライターが「ウチの『ドクタースランプ』を描いている鳥山明先生も同じようなことをしているので、本郷さんもぜひ!」って言うから (笑)。やっぱり、だまされたんでしょうね。ぼくも若かったですし (笑)。

今月のお友だち

テトリスの面白さに思わずコサックダンスをおどる任天堂の本郷さん!

ゴルフもよろしくね〜!!

⬆それにしても今と違ってずいぶんやせてたんですね〜。「人に歴史あり、という感じですね」(本郷さん)。北海道の八杉さんから送っていただきました

どうして本郷さんがこのコーナーで答えているのですか?

1998年7月

騙されたんでしょう (笑)。

➡と、言いながら結局48回も「質問箱」に登場していただきました。本当にお疲れ様でした (写真は任天堂の制服を着た本郷さん)

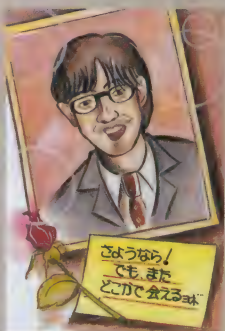
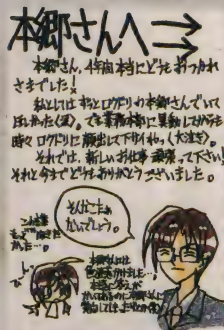
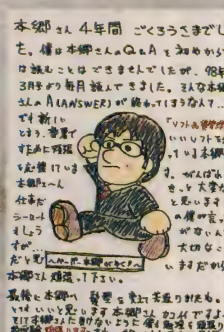
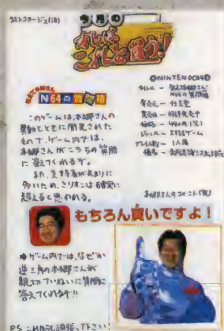
そりゃあ、この「質問箱」って1回のつもりで引き受けたのに、もうかれこれ2年近く…、22回 (98年7月号の時点) も続いていますからねえ。これは、64ドリームに騙されたってことでしょうね (笑)。実際、海外の雑誌から同じようなコーナーを作りたいという話がくることがあるんですが、すべてお断りしているくらいなんです。質問にお答えするのって、結構大変なんですよ〜。

はみだし質問箱

Q 本郷さんってしょっちゅうギャグを言う人なんですか? (1998年5月号)

A そういえばセガサターンが発売されたときに、「深いプール」ってよう言うてましたねぇ。背が立たーん… (笑)。

ありがとう！本郷さん

岐阜県・描代子さん　千葉県・ハイラル真湖さん　鹿児島県・瑞椅椎風さん

群馬県・山吹奈都美さん　千葉県・黒田大創さん　栃木県・高塚利さん

埼玉県・松本郁子さん　宮城県・けしぇらんぱしぇらんさん　東京都・どっか〜んさん

その他、大勢の方から、ハガキをいただきました。ありがとうございました…。

©Nintendo

ういっす。今回は特にテーマなしじゃ。テーマがないときには「読者からの質問特集」というお題目になります。「毎回質問特集じゃねえかよ」という声は真摯に受け止めつつ聞き流しますが、今月も残暑に負けず元気に行くでありますじゃよ。

Q 「ハードってよく聞くけどなんですか？

（福岡県／ヤドン）

「ソフト」は知ってるよな。ゲームソフトとかソフトウェアとか。ソフトを動かすための様々な機器がハードウェア、略して「ハード」なのじゃ。64本体もDDも、マウスや電源アダプタや映像ケーブルも、目に見える機器はみんなハードだと言って良いじゃろう。対するソフトは目で見ることはできない物じゃ。CD-ROMやカートリッジに入っているプログラムのことじゃよ。本当はマニュアルなんかもソフトにあたるんじゃが、まあ機器がハードでプログラムがソフトだと思ってくれても間違いではないよ。

Q コントローラのボタンがひっこんじゃったのは、もう直せないの？

（石川県／彩菜みんと）

ああ、これな。ボタンを元に戻すゴムがヘタッて切れちゃったんじゃな。コントローラを開けてゴムを新品と交換すれば直るんじゃが、ゴムはスイッチの役割も兼ねておるので、そのへんの輪ゴムなんかで代用することはできない。大き目のゲーム専門店なんかで売ってるのを見かけるが、手に入らない場合は店か任天堂へ問い合わせてみてください。ゴムだけ実費(数百円)で送ってもらうか、または修理に出すことになるじゃろう。

ちなみに、問い合わせ先は任天堂のゲームの取り扱い説明書の最後に出ている「任天堂お客様ご相談窓口」というところじゃよ。

Q N64のしまい方で最もいい方法を教えて下さい。

（愛知県／こうちゃん）

うーん、わしは置き場所決めちゃって出しっぱなしなんじゃよな。ビデオデッキを毎回しまう人はおらんじゃろ、それと同じ感覚なんじゃ。まあホコリと湿気を避けられる場所にしまうのは基本として、問題はコード類じゃね。

映像コードは差したり引っこ抜いたりを繰り返していると、接触が悪くなってくることが多い。コードを抜くときにはちゃんとプラグを持ってやさしく引き抜くようにしよう。コードを引っ張って抜くと断線の原因になるぞ。出来るなら差しっぱなしがベストじゃろうな。くるくると丸めて保管するのは、よっぽど強く巻かないかぎりは問題ない。しかし、電源アダプタやコントローラはちょっと気を使ったほうがええな。アダプタやコントローラ本体にコードを巻きつけてる人も多いんじゃないかと思うが、それはやめたほうがええよ。コードが突き出ている部分がしまうたびに折り曲げられることになり、そこで断線してしまうのじゃ。どこが弱点になるかは、下の写真を参考にしてみてね。

◆コードをアダプタに巻き付けると○の部分に負担がかかる。わしはこのようにコードをまとめております

今月のデス仙人

前にここで「株始めた」とか書きましたが、現在いい具合に損してます。7月は丸々2か月分の稼ぎに相当する額が飛びました。妻も子供もいるのに！　「景気は回復基調」ってーのはウソじゃな。なんて、小学生の読者諸君は興味ないですか、すんません。

千葉県げんるいさん。「アメリカ人の先生は給食の時間に牛乳の代わりにドクターペッパーを飲んでいました」。さすが米国人、というか没収モノじゃないのか？　岡山県原田健太くん。「ドクターペッパーの缶の女性は、ドクターペッパーの飲み過ぎで末期状態なのでは？」。最近変わったな、青い髪の女性から電球のような頭の女性に。飲みすぎ注意。

◆日本の株価は最近下がりっぱなし。投資家がガバガバ儲けて無駄使いしてこそ景気は回復するのじゃ。ていうか儲けさせれ！

Q CPU166MHz程度のパソコンでは3Dゲームがまともにできないのに、なぜゲーム機ではできるのでしょうか？

（茨城県／姫宮まどか）

CPUが166MHz程度のパソコンはすでに時代遅れだからじゃ。今発売されている3Dゲームは、少なくとも300MHz級のCPUで遊ぶことを前提に作られているからな。166MHzが最新型だった時代に製作された3Dゲームなら、そりゃもうグリグリ遊べるはずじゃぞ。

もっとも、CPUだけじゃなく、画面表示に関わる部品の性能にもよるんじゃがな。

ゲーム機はパソコンと違って、同じ機種なら性能も全部同じじゃ。ゲームの製作会社はそのゲーム機でまともに遊べるようにゲームを作り、またそうでないゲームは作っていない(作れない)んじゃよ。

んーと、そうじゃな、メモリー拡張パックをつけると、一度に出てくる敵キャラが増えたり、画面がハイレゾになったりするよな。逆に言えば、メモリー拡張パックをつけないと、機械は同じN64なのに敵を増やしたりハイレゾにしたりができないってことになる。それと似たようなもんじゃよ。

はみだし仙人

Q どこか「サスケ」を売ってる所を知りませんか？（東京都・もっちゃー）

A あの伝説のジュースじゃな。さすがにもう売ってないんじゃないか？そういえばホワイトコーラなんてのもあったのう

質問募集 謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

今月は、アメリカでのN64関連ニュースを、いろいろと集めてみました

先日甥っ子が家に遊びに来まして、一緒にゲームで遊ぶことになりました。いろいろなゲームで遊ぶうち、『ウェーブレース64』や『スターフォックス64』といったN64の初期のゲームを引っ張り出して久しぶりにプレイしたところ、今遊んでもまったく遜色無い出来に、あらためて驚いた次第です。4年というのは決して短くない時間ですが、それだけの時間を経てもなお、ちゃんと遊べるゲームを出せるというのは、本当に凄いことですね。先月号の宮本さんのインタビューとあわせて、N64のこれまでの歩みを思い起こして、ちょっと感傷にふけってしまいました。

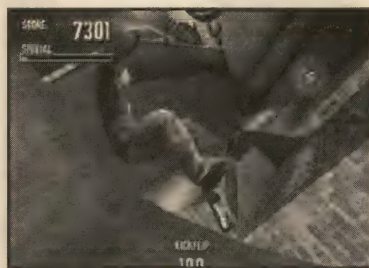
それにしても、これからの4年間で、私たちはどんなゲームで遊ぶことになるのでしょうか? そんなことを考えると、ちょっとワクワクして来ませんか?

さて、PS2の発売前後の騒がしさも一段落し、ドルフィン、ゲームボーイアドバンスのお披露目直前という今は、ちょっとばかりニュースもネタ枯れぎみです。そんな中で、アメリカでのN64関連の気になるニュースを拾ってみましょう。

まずは最近3ヶ月の売り上げチャート上位10位までをみてみると、4月は1位『ポケモンカードGB』、2位『ポケモンスタジアム』(N64)、3位『ポケモンピカチュウ』(GB)、5位『トニー・ホークのプロスケーター』(N64)、9位に『ポケモン青』(GB)。

5月は1位『ポケモンカードGB』、2位『パーフェクトダーク』(N64)、3位に『ポケモンピカチュウ』、6位に『ポケモンスタジアム』、8位に『エキサイトバイク64』。

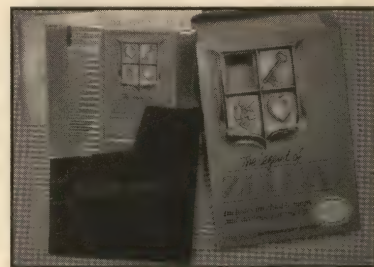
6月は1位『パーフェクトダーク』、3位に『ポケモンカードGB』、7位に『ポケモンピカチュウ』、9位に『トニー・ホークのプロ・スケーター』といったところでした。

『トニー・ホークのプロ・スケーター』は文字通りプロスケーター達が実名で登場するスケートボードのゲームです。日本ではPS版が発売されているのみですが、アメリカではN64版、DC版、それにGB版が発売中で、既に続編まで登場している人気のゲームです。とてもよくできたアクションゲームなので、機会があったらぜひ一度はプレイしてみてください。

◆『トニー・ホークのプロ・スケーター』の画面。ちなみに、日本ではPS版がサクセスから発売されてます

7月の月間チャートはまだ発表になっていませんが、週間ランキングによれば、発売になったばかりの『カービー64』がランクイン。『パーフェクトダーク』に『ポケモン』関連も依然好調のようです。ポケモンといえば先ごろ全米で公開された『ポケモン・ザ・ムービー2000』(ルギア爆誕)も、前作ほどでは無いものの大ヒットしており、根強い人気ぶりが伺えます。

さて、今後のアメリカでのN64タイトルの発売予定ですが、先月号でもちらっとふれた通り、いくつかのタイトルが延期になっています。『エターナルダークネス』『コンカーズバッドファーデイ』『ダイナソープラネット』はさらなるクオリティアップのため(?)いずれも来年へ。それ以外のタイトルの発売予定は、次の通りです。

『マリオテニス64』 8/30
『ポケモンパズルリーグ』 9/25
『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』 10/26
『ヘイユー、ピカチュウ!』(ピカチュウげんきでちゅう) 11/8
『ミッキーズスピードウェイ USA』 11/13
『バンジョーとカズーイの大冒険2』 11/20
『ペーパーマリオ』(マリオストーリー) 12/26

アメリカ版の『ムジュラの仮面』は『時のオカリナ』と同様、金のカートリッジになるそうです。ただし予約限定とのことなので、気になる人は海外の通販サイトなどで予約することをお薦めします。

◆アメリカでは、ゼルダシリーズは代々金のカセットが発売されています。写真はFC版(エンドーコレクションより)

8月の後半から9月にかけては、スペースワールドに、ECTS(ヨーロッパ最大のゲーム見本市)、それに東京ゲームショウにAMショウ等など、様々なイベントが目白押しです。もちろん注目はドルフィンやゲームボーイアドバンスですが、何よりどんなゲームが出てくるのか、とても楽しみです。願わくば、何年たっても同じように遊べるゲームが揃ってくれるとよいですね。 それでは今月はこのへんで。

N64フォーラム
～読者の手紙から～

暑い～っ！なんつーか、こう暑いと仕事や勉強をする気もどっかに飛んでってしまうですな。まあ、暑いときにあんまり熱い議論もなんなので、今月は軽めのネタで。

3Dスティックについて思うこと

岐阜県・ユウキさん

どうも、はじめまして、ユウキともうします。私は、9月号のカベキックさんの意見を聞いて、私にも似たようなコトがあったことを思い出しました。

たしかに、3Dスティックは最初の方はうごかしやすく、だんだん自分にあったかたさへと変わっていき、そのうちマイコンとなってはいきますが、いきすぎるともうガタガタで、反応がニブくなっていくものです。私の妹のコントローラがもう、その状態でした。

『マリオパーティ』の「おたからフィッシング」や「ぜんまいヘイホー」にはまり、ぐりぐりグリグリガチャガチャ…。当然、家の中では最強の回転力を持つようにはなりましたが、最近ではおもいっきり倒しても、リンクがゆっくり歩いてしまうこともしばしば…。そこで、意を決して、コントローラを分解し、3Dスティックの部屋をあけてそうじしてみることにしました。

中からは、おそろしいほどの量の粉が出てはきましたが、今は前より調子はいいようです。しかし、ちょっとゆするだけでも3Dスティックはガタガタと…（心配）。

まあ、気を付けてほしいのは、はずしたネジをなくさないことと、しっかりとはめこむこと。へたすると、へんなふうに動くから。それでもイヤなら、やっぱりほかのを買うか、そのままか。3Dスティックがけっこうしっかりしてるホリパッドミニ64もあるけど、みなさんならどうしますか？

えーと、くれぐれもいっておきますが、コントローラ等を分解するときは、自分の責任でやってくださいね。特にN64とかGBなんかを分解しちゃうと、保証の期間内でも保証がうけられなくなったりしちゃうからね。ま、それはそれとして、みなさんも周辺機器やなんかの調子がおかしいとき「こうしたら良くなったよ」とか、「N64こうやって置いとくといいっすよ」みたいな生活の知恵（？）があったら、フォーラムまで送って下さいな。

申し込み用紙がいっぱい

岐阜県・かかし

私、とにかくカービィ大好き。いつもカービィ見てて思ってたんだケド、もし、カービィの等身大ぬいぐるみがあったらぎゅ～って抱きしめちゃいたいくらい…などと考えていたところにグッズの情報が！「これは買い！」と思い、いろんな店に足を運んだけど、どこにも見あたらない。で、後にそれが「イトーヨーカドー」での販売だということを知り「……」。私の住んでいる辺りにはそんなお店ない…。

そんな時「ロッピーなら…」と思い近くのローソンにいった私は早速カタログをチェック。そしたらありました！カービィグッズ!!で、もちろん早速注文。予約押して、グッズの名前のところ押して…と、ここまではよかったのだが、問題はその後だった。

注文したグッズの確認をして、ボタンを押した私はしばらく待って「えっ？」と思った。次の操作は自分の名前入力と電話番号入力だったからだ。「まさか」と思い、自分の名前と電話番号を入力した私。…そして、1枚の紙が出てきた。予約申し込み用紙だ。

これだけなら「何いってんだ、おまえ？」などと言われそうだが、私はカービィグッズ7種類（スクィーズキーホルダー、ストラップ3種、マスコット3種）を注文するつもりでいたのだ。ようするに、まとめ買いができない…（全て単品扱い…）。結局私は、申し込み用紙を7枚も出してしまうことになってしまった…。「あの用紙を見て、店員さん、びっくりしてるだろうなぁ～」と思うとめちゃ×2恥ずかしい今日この頃…。で、みなさんにおたずねします。

「こんな私、どうよーっ!?」

うぷぷ…。いや、笑っちゃいかんな笑っちゃ(＾＾；)。えーと、ロッピーでは、商品種類ごとに用紙が1枚ずつ出てきて、いくつもの種類の商品をまとめて1枚に出力してもらうことはできないそーです。店員さんをビックリさせるのがイヤな人は、気をつけて下さいね（笑）。いや、でもかかしさんはいいほうです。もっちーなんかおもちゃ屋で同じプラモデルを5つ買って、店員に驚かれたことがあります（汗）。

はみだしフォーラム

Q 64ドリームを500円にしてもらいたい（熊本県・きゅうばん）

A い、いいの？ホントに？（どきどき）

読者アンケートから

●うちのクラスのY君に「490円で64ドリーム買える」っていったら、「3日間飯が食える」って言ってたよーっ！（群馬県・山吹奈都美）

●64ドリーム9月号を買うのに3日間本屋をさまよいました（香川県・カナぼー）

●2000円札ってやっぱり無意味（兵庫県・カーB）

●9月号の74ページの3文字のツッコミに感動こきました（埼玉県・ガルパンゾー・マクラウド）

●へえ、この欄ってみんな見てるんですか、キャー（謎）（東京都・まめかすおから）

●『マリオテニス64』買いました～。率直に思ったことは「ピーチ姫の顔にボールをぶつけて、走り回って喜ぶマリオやルイージっていったい…」（愛知県・沓名春樹）

●お金をためてパソコンを買うためしばらくロクドリは買えません。立ち読みでがまんしよ（三重県・ゴミフ）<買ってよ～（泣）

●マリオテニスをやると左の親指がいたくなるので、指サックを買って、はめてやってます。これはすべらないし、痛くならないし、とてもGoodです（山口県・志村睦美）

●姉はただいま浪人中、目標は「来春こそムジュラで遊ぶ！」ことだそうな（新潟県・猪又禎人）

●最近、私のクラスではやっている言葉。ビビンベロンバロン。アジア元気食堂～♪（三重県・高崎司）

●いいぞ（京都府・磯井徹也）

●終劇（新潟県・春巻龍）

N64に対しての思いをお聞かせください。文字数は400～800字くらい。あて先はe-mail:64forum@pc.mycom.co.jp
〒102-0074：千代田区九段南1-5-13毎日コミュニケーションズ　64ドリーム「64フォーラム」係 FAX03-3230-0675

はみだしインプレ

やい！ルイージ！リングショットなのにスマッシュで返してくんじゃね～！（東京都・ごんのひょうえ）

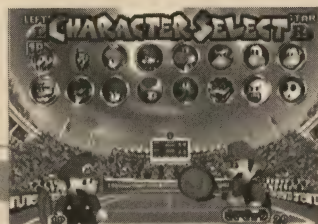
夏休みって言うことで、いろんなゲームのインプレッションが集まりました。そこで今回は、久しぶりにインプレッションのほうが2ページになってます。みんなもどんどん投稿してね！

マリオテニス64
親子で楽しめそう
東京都・森 京子さん

『マリオテニス64』は、長い夏休みを、親子で楽しめそうです。

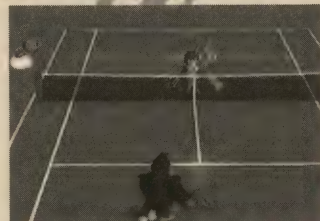
本当は、子供と一緒に、身体を動かして、テニスでも何でも、遊んであげたいのですが、仕事やら、自分の年令を考えると、なかなか付き合ってあげられないことが多くて。

でも、『マリオテニス64』は、『スマブラ』以来のヒットのように思います。これから、それぞれのキャラクターの得意技とかの研究もしないといけないし。

そんなことに時間を費やすなら、宿題とか、勉強しろ、と、言ってしまいそうですが、でも、夢中になれることがあるのは良いことだ、と、今年も、親としては、我慢の夏。クッパは、亀だから、動きがのろいって本当？

親子でマリオテニスですか。たのしそーでいいじゃないですか。やっぱ暑い夏は、外でテニスするよりも、涼しい家の中でマリオテニスするのが一番じゃないでしょーか

マリオテニス64
はちゃめちゃが楽しい
長崎県・鶴 邦寛さん

私は発売日にわくわくしながらこのソフトを買いに行った。テニスに没頭する自分を想像しながら。そして家に帰って早速プレイ！いやーなんてわいわい楽しいゲームだ。マリオカート並のはちゃめちゃぶりだ。一見4人プレイに比べると1人は地味だが、私は無心になれる1人プレイのパックンチャレンジが好きだ。いつの間にか1時間ぐらいはプレイしてたりする。

友達とやってたら最初はラリーがあまり続かなかったけど次第に続くようになり、いつ終わるかわからないという、気持ちがいい緊張感がある。モードもいっぱいあって本当に買ってよかったよ、このソフト。

マリオテニスネタがもう1本。ラリーがつながると楽しいって話はよく聞きますが、おいらとワタル副編の試合は、どーしてもつながりません。なんとかしてぇ～（涙）

進め！対戦ぱずるだま ～闘魂！まるたま町～
3つの楽しさ
島根県・ミスター・カジノさん

突然ですが、僕はこのゲームにはまりました。このゲームは本当にルールが簡単で、はじめてプレイした人でも上級者の人に勝てるほどです（僕は初めての人にいきなり3連敗…）。それにキャラクターも皆個性的で、おもしろいキャラばかり。

そして、このゲームのもう1つのすごさは、1つのカセットで3つのゲームが楽しめるところです。

『ぱずるだま』『とっかえだま』『ころがしだま』この3つともルールはもちろん簡単だし、『ころがしだま』は4人対戦が燃えます。友達と『ぱずるだま』を対戦したとき、白熱しすぎて20分ぐらい勝負がつかなかったときがありました（しかもその時は負けてしまいました）。『とっかえだま』は最高でも10分ぐらいで勝負がつきます。友達がいるときはもちろんのこと、1人でプレイしてもおもしろいです。

このゲームを持っていない人、ぜひプレイしてみて下さい。きっとストレスなくなりますよ。あ、それとコントローラパックがいります。たった5ページですけど…。

いやあ、落ちものパズルって、はまっちゃうとキリがないんだよね。とくに、この「ぱずるだま」って、連鎖したときのキャラの反応がおもしろくっていいよね。変身しちゃう魔女っ娘とか

ウェーブレース64
やりだすと、これが…
愛知県・竹内直人さん

ジェットスキーはポリゴン丸出し、ブロックを組み立てたようなライダー、たまたま見かけた時に期待はなかったのだが、気が付くとなぜか購入していた。始めてみるとまっすぐ進まないし、割とアバウトに海上を走りまわれる予定が、実はスキーのスラロームみたいに、きわどい位置のパイロンをくぐり抜ける必要があり爽快感はなかった。

しかし慣れてくるとジェットスキーの動きが、リアルとか綺麗といった次元を超え、もの凄く自然なことに気付いた。ただ走ってるだけで、さまざまに変化する本物の海がそこにあり、実際はちょっと違うかもしれないが、超自然と感じられる映像を見せてくれる。

忘れてならないのが、宿敵となるライダーの存在だ。3人しかいないので拍子抜けはするが、宿敵ライダーはゲームの魅力の重要な要素で、画面に写らない時でもとても人間臭く走る。順位が落ちていても投げ出さず走ると、先行ライダーが沈没しててトップに返り咲いたりして「一

生懸命やるとそのうちいいことがある」といった教訓を残すところが素晴らしい！

最初は気になったカクカクのライダー達は、いつしか気にならなくなり、ジェットスキーに素直に向かっている自分がいた。

やはり夏っつーことで、こうしたすずしげなゲームもよいのではないかと。ああっ！俺も仕事してないで海に行きたいっ！（現実逃避）

巨人のドシン解放戦線 チビッコチッコ大集合
チッコと涙
埼玉県・岸利透さん

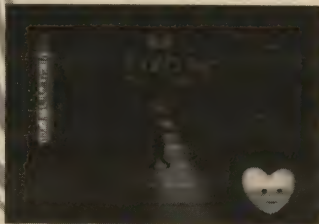
最初から衝撃的でした。サイレンと共に表れる5つの注意事項。今思えば、あの時逃げ出していた方がよかったのかも知れません。でも私は映画「巨人以上」をどうしても観たかったのです。

私は、映画を観るためなら、クイーンコンパニオンがいかなる命令を下そうともやりとげてみせると決意していました。その決意通りに私は彼女たちの命令を次々に実行していきました。そして、断片的ではあるけど、映画「巨人以上」の全貌が明らかになり始めたころ、とんでもない命令をいただいてしまいました。それは「人間どもを踏みつけプレイ」。私は悩みました。映画を観たいがために、バルド島の住民を犠牲にするなんて…。この命令だけはパスしたい気持ちでした。でも、クイーンコンパニオンの命令は絶対なのです。例外はありえません。

…私は命令を実行しました。住民たちを適当な場所に集め、そして、踏んでいきました。つらかったです。彼らの悲鳴が鋭い刃となって、私の耳、いや、私の心を突き刺しました。私は歯を食いしばり、懸命に涙をこらえました。何度も何度も心の中で謝り続けました。

結局、10人以上踏みつけて、何とか認めてもらえましたが、あまりに大きな苦痛でした。

まだ実行していない命令が、いくつかあります。もう、こんな苦しみはしたくありません。でも、結局は私利私欲のために、どんな命令も実行していく私。そんな私は、黄色い姿をしたヘイト巨人なのかもしれません。

私の…私のしていることは正しいのでしょうか？誰か…誰か教えて下さい…ダレカ…。

「我が命我がものと思わず、ご下命いかにても果たすべし」ってのは隠密同心の心得ですが、どうやらこのゲームで遊ぶ場合にも、同じ事が言えるよーです（もらい泣き）

スターフォックス64
レオンがスキです
神奈川県・うごりゃさん

1684点。さて、これは何の点数でしょう？正解は、『スターフォックス64』における、私のトータルヒット数の最高記録です。（経由ルートは、コーネリア、メテオ、カタリナ、セクターX、マクベス、エリア6、ベノム2）この点数を上回る方は、バンバン私にカツを入れて下さい。

『ゼルダ』で盛り上がっている最中ではありますが、私はあえて『スターフォックス64』について語ってみたいと思います（ちなみに私は7月に初めて64ドリームを買った者です）。

突然ですが、「あなたはスターフォックス64のどのキャラが好きですか？」と聞かれたら、皆さん何と答えますか？このゲームはカッコイイ系のキャラが多いですし、人それぞれ好みが分かれると思うのですが、私は迷わず「レオンが好きだ」と答えますね。

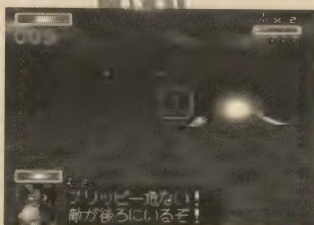
私はレオンが大好きなんですよ。あの冷酷非情な性格が昧です。ゲームの中でなら、冷酷なやつもイカすと思いませんか？

それからもう1つ。彼の奇抜なセリフも気に入っています。「小賢しい鳥め、私の前にひざまずけ！」とか（でも、フォックスのことをボウヤと呼ぶのはちょっと…。←in ベノム2）。

別に他のキャラが嫌いだといってるのではありません。レオン以外も好きだけど、1番好きなのはレオンなんだよ、というだけの話です。キャラの好き嫌いというのは直感的なものも含まれてると思いますしね。

以上、スターフォックスマニアのうごりゃでした。

追伸：ウルフからフォックスへ一言。「俺様が後ろを取らせるとは…落ちろー!!」

（つい最近偶然発見した、超レアなセリフです）。

やっぱり、敵役は冷酷非情なのがかっこいいですな。マヌケなのもそれはそれでいいけど（笑）

キラートマト
超レアなキャラゲー？
東京都・死霊のぼんおどりさん

突然ですが、みなさん「アタック・オブ・ザ・キラートマト」という映画を観たことありますか？

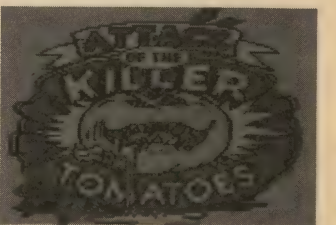
こう聞かれて、思わずのけぞったあなた。レンタルビデオ屋で、だれも借りたがらないようなホコリをかぶったビデオをあさって、妙な映画を見つけては借りて観て密かに喜ぶ、という趣味をお持ちですね？実はぼくもそうなんです。この映画は、そんな風にしてレンタルビデオ屋を探索しているときに見つけた1本でした。「ある日突然、自力で動けるようになったトマトたちが人間を襲い始め、ついには人類とトマトとの全面対決に発展する」という、話を聞いただけで全身から力が抜けていくような、とってもおバカな映画です（ちなみに、アメリカ製）。なんでも、その筋では名（迷）作といわれ、続編が5本もあるという事ですが…。

まさか、こんなものまで出ているとはおもいませんでしたよ。え？何かって？そりゃ、あなた、「キラートマト」のゲームですよ！しかも、あろうことかGB用の！PSなら、まだわかるんだけど（←偏見）。

いやほんと、近所の中古ゲームショップで見つけた時には、思わず自分の目を疑いましたよ。

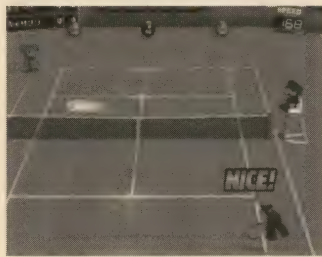
ゲームの中味はというと、横にスクロールする画面で主人公を動かし、ジャンプしてトマトをふんづけたりしながらアイテムを拾って、次のステージへ行くというよくあるヤツでした。それ以上特に言うことはありません。

しかし、原作付きゲームは数あれど、こんな珍しいというか、マイナーな原作を持ったゲームは、おそらくこれぐらいじゃないかと思います。ほおっておけば、誰からもかえりみられることなくゲームの歴史の影に消えてしまう（というか現に消えてる？）1本だと思いますが、世の中にはこんなゲームも存在していたんだ、ということを自分以外の人にも知ってもらいたいと思い、このコーナーに投稿してみました。

さぁ、みなさん！せっかくだから一緒に歌いましょう！♪あぁ〜たぁ〜っく、おぶざ、きらぁとめいとぉ〜（笑）。

てなわけで、これが問題のキラートマト。実はオイラもこの映画大好きです。キラートマトってアメリカではアニメにもなったって聞いたけどホントかなあ？大渕さんに聞いてみよっと

原稿募集

掲載料は2000円のおもちゃ券だぞ！N64やGBでキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなどなど…ドシドシ送ってね。あて先は73ページ参照。

いつも価格調査している激安店のうち、1件が改装工事で休業しているため、N64・GBともに旧作ソフトを中心に価格が高めになっている。『糸井重里のバス釣りNo.1決定版!』は、今月も更に1000円値下がりして1970円となった。アスキー製の周辺機器「つりコン」も3479円とお買い得だから、この機会にセットで買ってみるのもいいかもしれない。販売価格は安いけど、釣りの醍醐味が味わえる良作ソフトだぞ。その他、任天堂の準新作ソフトはほとんど値動きがない。『エキサイトバイク64』『ゼルダの伝説ムジュラの仮面』は先月と全く同じで、『星のカービィ64』だけ僅かに値下がりした。最新ソフトの『マリオテニス64』は、品薄ではないものの非常に好調な売れ行きのようで、当分の間は値下がりしないだろう。ピカチュウN64は秋葉原ではどの店でも13800円程度だが、池袋では9800円で販売されているという話も…。

◆『マリオテニス64』は、対戦プレイがあまりにも面白すぎ。相当長い間楽しめそう

秋葉原N64

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
悪魔城 ドラキュラ黙示録	ACT	7800円	1980円	1999年3月11日	コナミ	1人	×	○	あり	
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	ACT	7800円	2980円	1999年12月25日	コナミ	1人	×	○	あり	M対応
イギーくんのぶら2ぽよん	ACT	5800円	売り切れ	1998年8月28日	アクレイムジャパン	1~4人	3P	○		
井出洋介の麻雀塾	TAB	5800円	4770円	2000年4月21日	セタ	1人	×	×	あり	
糸井重里のバス釣りNo.1決定版!	SPT	6800円	1970円	2000年3月31日	任天堂	1人	×	○	あり	
ウィンバック	ACT	7800円	5980円	1999年9月23日	コーエー	1~4人	9P	○		
ウェイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6800円	売り切れ	1998年2月26日	ゲームバンク	1~4人	7P	○		
ウエットリス	PUZ	5800円	4970円	1998年11月27日	イマジニア	1~2人	×	×		
ウェーブレース64	RAC	6800円	1970円	1996年9月27日	任天堂	1人	2~123P	○	あり	
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ACT	5980円	980円	1997年12月19日	ハドソン	1~2人	×	○	あり	
エアロゲイジ	RAC	7800円	1970円	1997年12月19日	アスキー	1~2人	93P	×	あり	
エア-ボーダー64	SPT	7980円	1980円	1998年3月27日	ヒューマン	1~2人	76P	○		
栄光のセントアンドリュース	SPT	9800円	980円	1996年11月27日	セタ	1~4人	79P	×		
エキサイトバイク64	RAC	6800円	5970円	2000年6月23日	任天堂	1~4人	4~40P	○	あり	
エクストリームG	RAC	6800円	1280円	1998年5月29日	アクレイムジャパン	1~4人	9P	○		
エクストリームG2	RAC	5800円	1280円	1999年9月10日	アクレイムジャパン	1~4人	36P	○		
SD飛龍の拳伝説	格闘ACT	6480円	1980円	1999年1月29日	カルチャーブレーン	1~2人	47P	○		GBP対応
NBA IN THE ZONE'98	SPT	6800円	2980円	1998年1月29日	コナミ	1~4人	123P	○		
NBA IN THE ZONE2	SPT	7800円	3980円	1999年6月3日	コナミ	1~4人	123P	○		
F-ZERO X	RAC	5800円	1970円	1998年7月14日	任天堂	1~4人	×	○	あり	
F1 WORLD GRAND PRIX	RAC	5800円	1280円	1998年12月18日	任天堂	1~2人	×	○	あり	
エルテイル モンスターズ	RPG	6800円	1970円	1999年7月9日	イマジニア	1人	2P	×		
AI将棋3	TAB	7800円	1980円	1998年12月18日	アイフォー	1~2人	111P	×	あり	
オウガバトル64	SLG	7800円	1970円	1999年7月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
おねがいモンスター	SLG	6980円	4680円	1999年4月9日	ボトムアップ	1~2人	40P	○	あり	
オリンピックホッケーナガノ	SPT	6800円	売り切れ	1998年7月16日	コナミ	1~4人	110P	×		
カスタムロボ	ACT	6800円	5470円	1999年12月8日	任天堂	1~2人	×	×	あり	
格闘伝承~F-Cup Maniax~	格闘ACT	6800円	4980円	1999年8月27日	イマジニア	1~2人	3P	○		
G.A.S.P!!	格闘ACT	6800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1~2人	11P	○		
カメレオン・ツイスト	ACT	6980円	1280円	1997年12月12日	日本システムサプライ	1~4人	×	○	あり	
カメレオンツイスト2	ACT	6300円	2200円	1998年12月25日	日本システムサプライ	1人	5P	○		
ガントレットレジェンド	RPG	6800円	5370円	2000年4月7日	エポック社	1~4人	4P	○		M対応
がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	SPT	7800円	6770円	2000年7月13日	コナミ	1~4人	×	○	あり	M対応
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	7800円	3970円	1998年12月23日	コナミ	1~2人	×	○		
がんばれゴエモン~ネオ桃山幕府のおどり~	ACT	6900円	売り切れ	1997年8月7日	コナミ	1人	16P	×		
キラッと解決!64探偵団	TAB	6800円	1980円	1998年10月23日	イマジニア	1~4人	83P	○		
キングヒル64	SPT	6980円	980円	1998年12月18日	ケムコ	1~2人	85P	○		
ゴエモンもののけ双六	TAB	7800円	1980円	1999年12月25日	コナミ	1~4人	6P	×	あり	
ゲッターラブ!!~ちょー恋愛パーティーゲーム~	TAB	6800円	売り切れ	1998年12月4日	ハドソン	1~4人	18P	○	あり	
ゴールデンアイ007	SHT	6800円	3970円	1997年8月23日	任天堂	1~4人	×	○	あり	
最強羽生将棋	TAB	9800円	1780円	1996年6月23日	セタ	1人	123P	×	あり	
Jリーグイレブンビート1997	SPT	6980円	売り切れ	1997年10月24日	ハドソン	1~4人	38P	×		
Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7500円	1980円	1997年9月5日	イマジニア	1~4人	21P	×		
Jリーグタクティクスサッカー	SLG	7800円	3980円	1999年1月15日	アスキー	1人	75P	×		
JリーグLIVE64	SPT	9800円	980円	1997年3月21日	EAV	1~4人	35P	×		
時空戦士テュロック	SHT	7800円	980円	1997年5月30日	アクレイムジャパン	1人	16P	×		
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	SPT	7800円	5980円	1999年7月29日	コナミ	1~4人	85P	○	あり	
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	9800円	売り切れ	1996年12月20日	コナミ	1~4人	38P	×		
実況GIステイブル	SLG	7800円	5770円	1999年4月28日	コナミ	1人	115P	×		
実況パワフルプロ野球4	SPT	8900円	売り切れ	1997年3月14日	コナミ	1~2人	112P	×	あり	
実況パワフルプロ野球5	SPT	7800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1~2人	74P	×	あり	
実況パワフルプロ野球6	SPT	7800円	売り切れ	1999年3月25日	コナミ	1~2人	123P	×	あり	GBP対応
実況パワフルプロ野球2000	SPT	7800円	5980円	2000年4月29日	コナミ	1~2人	123P	×	あり	GBP対応
実況ワールドサッカー3	SPT	7500円	売り切れ	1997年9月18日	コナミ	1~4人	71P	×		
実況ワールドサッカー~WORLD CUP FRANCE'98~	SPT	7800円	売り切れ	1998年6月4日	コナミ	1~4人	18P	×		
シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権	RAC	6800円	売り切れ	1998年10月30日	イマジニア	1~2人	3P	○		
シムシティ2000	SLG	6800円	売り切れ	1998年1月30日	イマジニア	1人	123P	×		
シャドウゲイト64	ADV	6980円	2980円	1999年8月13日	ケムコ	1人	30P	×		
新世紀エヴァンゲリオン	ACT	6800円	売り切れ	1999年6月25日	バンダイ	1人	×	○	あり	
人生ゲーム64	TAB	6800円	1980円	1999年3月19日	タカラ	1~4人	×	○	あり	

今月の掘り出し物!

今月も秋葉原ではめぼしいお買い得品は見つからなかったけど、地元のヨドバシカメラ上大岡店でナイスな掘り出し物があった。ディスクシステム本体のヘッド(読み取り部分)をキレイにする「ヘッドクリーナーセット」と、ディスクカードをお掃除する「カードクリーナーセット」が、2種類とも100円で売られていたのだ(現在は完売)。一般の黄色いディスクカードは磁気フィルムがムキ出しになっているため、指紋やホコリなどの汚れで読み取りエラーが起こりやすかったけど、このクリーナー2種類があれば、多少の汚れならバッチリ修復できる。両方とも任天堂の純正品で、ディスクシステム愛用者にとっては、持ってると実に便利なメンテナンス用品だ。複数個購入できたので、また来月号の読者プレゼントで提供予定。

◆そんなに貴重なものではないけれど、10円で売られることは滅多にない珍品

ソフト価格

・定価…メーカー希望小売価格
・秋葉原価格…秋葉原での最安値
・CP…コントローラパックの使用ページ
・振…振動パック対応の有無
・BB…バッテリーバックアップの有無
・M…メモリー拡張パック
・GBP…64GBパック
・VRS…音声認識システム

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
新日本プロレス 闘魂炎導	SPT	6980円	980円	1998年1月4日	ハドソン	1～4人	18P	×		
新日本プロレスリング闘魂炎導2	SPT	6800円	4980円	1998年12月26日	ハドソン	1～4人	103P	×		
決め！対戦ぱずるだま～闘魂！まるたま町～	PUZ	6800円	1980円	1998年3月20日	コナミ	1～4人	5P	○		
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RAC	6800円	2980円	1999年7月21日	任天堂	1～2人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	SHT	6800円	4800円	1999年8月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7800円	980円	1997年6月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
スターソルジャー バニシングアース	SHT	6800円	売り切れ	1998年7月10日	ハドソン	1人	×	○	あり	
スターツインズ	SHT	6800円	4979円	1999年12月1日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
スターフォックス64	SHT	8700円	3970円	1997年4月27日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
スノボキッズ	SPT	6800円	売り切れ	1997年12月12日	アトラス	1～4人	121P	○		
SNOW SPEEDER	SPT	6800円	1980円	1998年12月25日	イマジニア	1～2人	87P	○		
スペースダイナマイツ	格闘ACT	6800円	2980円	1998年3月27日	ビック東海	1～2人	×	×		
スーパースピードレース64	RAC	6800円	売り切れ	1998年5月29日	タイトー	1～4人	7P	○		
スーパービーダマンバトルフェニックス64	ACT	6800円	売り切れ	1998年7月24日	ハドソン	1～4人	1P	×	あり	
スーパーボウリング	SPT	6800円	2980円	1999年3月26日	アテナ	1～4人	1P	○		
スーパーマリオ64	ACT	4800円	3970円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	○	あり	
スーパーロボットスピリッツ	格闘ACT	7800円	1260円	1998年7月17日	バンプレスト	1～2人	×	○	あり	
スーパーロボット大戦64	SLG	7800円	1980円	1999年10月29日	バンプレスト	1人	×	×	あり	GBP対応
ズール～魔獣使い伝説～	RPG	6800円	1980円	1999年8月11日	イマジニア	1人	65P	×		
ゼルダの伝説 時のオカリナ	ACT	6800円	1980円	1998年11月21日	任天堂	1人	×	○	あり	
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	ACT	5800円	4970円	2000年4月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M専用
ソニックウイングスアサルト	SHT	6800円	売り切れ	1998年3月19日	ビデオシステム	1～2人	×	○	あり	
大刀～ダイカタナ～	SHT	6980円	3980円	2000年4月7日	ケムコ	1人	3P	×		M対応
超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980円	売り切れ	1996年12月20日	イマジニア	1～4人	117P	×		
超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	6800円	売り切れ	1999年3月19日	イマジニア	1～4人	123P	○		
超スノボキッズ	SPT	6800円	1980円	1999年2月19日	アトラス	1～4人	×	○	あり	
チョロQ64	RAC	6800円	1980円	1998年7月17日	タカラ	1～4人	68P	×	あり	
チョロQ64 2ハチャメチャグランプリレース	RAC	6800円	2500円	1999年12月24日	タカラ	1～4人	123P	○		GBP対応
ディディーコングレーシング	RAC	6800円	2970円	1997年11月21日	任天堂	1～4人	1～123P	○	あり	
デザエモン3D	ETC	7800円	980円	1998年6月26日	アテナ	1人	×	○	あり	
テトリス64	PUZ	4980円	1980円	1998年11月13日	セタ	1～4人	×	×		
デュアルヒーローズ	格闘ACT	6980円	980円	1997年12月5日	ハドソン	1～2人	20P	×		
テンエイティ スノーボーディング	SPT	6800円	1980円	1998年2月28日	任天堂	1～2人	×	○	あり	
電車でGO！64	ETC	6800円	2980円	1999年7月30日	タイトー	1人	×	○	あり	VRS対応
DOOM64	ACT	7800円	売り切れ	1997年8月1日	ゲームバンク	1人	2P	×		
トップギア・オーバードライブ	RAC	6980円	1980円	1999年3月19日	ケムコ	1～4人	×	○		
トップギア・ハイパーバイク	RAC	6980円	3480円	2000年3月17日	ケムコ	1～2人	×	○		M対応
トップギア・ラリー	RAC	6980円	売り切れ	1997年12月5日	ケムコ	1～2人	123P	○		
トップギア・ラリー2	RAC	6980円	2980円	2000年2月4日	ケムコ	1～4人	6P	○		
ドラえもん　のび太と3つの精霊石	ACT	7980円	売り切れ	1997年3月21日	エポック社	1～4人	×	×	あり	
ドラえもん2 のび太と光の神殿	ACT	6800円	2980円	1998年12月11日	エポック社	1人	×	○	あり	
ドラえもん3 のび太の町SOS!	ACT	6800円	5770円	2000年7月28日	エポック社	1～4人	×	○	あり	
ドンキーコング64	ACT	7800円	3980円	1999年12月10日	任天堂	1～4人	×	○	あり	M専用
ナイフエッジ	SHT	6980円	売り切れ	1998年11月27日	ケムコ	1～4人	×	○		
ぷたま乱太郎	PUZ	6480円	5280円	2000年4月21日	カルチャーブレーン	1～2人	×	×	あり	
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	ACT	5800円	4770円	1999年1月21日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
ぬし釣り64	ETC	6800円	2980円	1998年11月27日	パック・イン・ソフト	1人	1P	○		GBP対応
ぬし釣り64-潮風にのって-	ETC	6800円	5770円	2000年5月26日	パック・イン・ソフト	1人	×	○	あり	GBP対応
バイオハザード2	ADV	7800円	5479円	2000年1月28日	カプコン	1人	×	○	あり	M対応
バイオレンスキラー	SHT	7800円	1970円	1999年6月18日	gemzi	1～4人	90P	○		M対応
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	6800円	売り切れ	1997年12月18日	コナミ	1～4人	32P	×		
HYBRID HEAVEN	RPG	7800円	3980円	1999年8月5日	コナミ	1人	53P	○		M対応
パイロットウィングス64	SLG	9800円	980円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	×	あり	
爆笑人生64 めざせ！リゾート王	TAB	6800円	1970円	1998年12月24日	タイトー	1～4人	77P	×		
爆ボンバーマン	ACT	6980円	売り切れ	1997年9月26日	ACT	1～4人	1P	×	あり	
爆ボンバーマン2	ACT	6800円	2980円	1999年12月3日	ハドソン	1～4人	1P	○	あり	
爆獣無敵バンガイオー	SHT	5800円	4980円	1999年9月3日	ESP	1人	×	○	あり	
パズルボブル64	PUZ	4800円	2980円	1999年3月5日	タイトー	1～4人	64P	○		
バスラッシュ	SPT	7800円	5980円	2000年4月28日	ビスコ	1人	×	○	あり	
パチンコ365日	ETC	6980円	売り切れ	1998年5月29日	セタ	1～2人	121P	×		

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
BUCK BUMBLE	SHT	6880円	980円	1998年12月18日	Ubiソフト	1～2人	3P	○		
遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7980円	売り切れ	1997年12月26日	T&Eソフト	1～4人	34P	○		
パワーリーグ64	SPT	6980円	売り切れ	1997年8月8日	ハドソン	1～2人	86P	×		
バンジョーとカズーイの大冒険	ACT	6800円	2980円	1998年12月6日	任天堂	1人	×	○	あり	
バーチャル・プロレスリング　64	SPT	6800円	売り切れ	1997年12月19日	アスミック	1～4人	×	○		
バーチャル・プロレス2	SPT	6980円	3470円	2000年1月28日	アスミック	1～4人	29P	○		
Parlor！PRO64	ETC	6980円	売り切れ	1999年1月29日	日本テレネット	1人	24P	×		
ピカチュウげんきでちゅう	ETC	9800円	3780円	1998年12月12日	任天堂	1人	×	○	あり	VRS専用
ヒューマングランプリ	RAC	9800円	980円	1997年3月28日	ヒューマン	1人	22P	○		
飛龍の拳ツイン	格闘ACT	6980円	売り切れ	1997年12月18日	カルチャーブレーン	1～2人	47P	○		
ビーストウォーズ メタルス64	格闘ACT	7800円	4980円	1999年10月2日	タカラ	1～2人	×	○	あり	GBP対応
PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	6800円	売り切れ	1999年7月16日	バンダイ	1～2人	30P	×		GBP対応
ビートル アドベンチャー レーシング	RAC	6800円	3980円	1999年11月26日	EAS	1～4人	4P	○		
ファイティングカップ	格闘ACT	6800円	2980円	1998年12月11日	イマジニア	1～2人	2P	○		
ファミスタ64	SPT	6800円	1470円	1997年11月28日	ナムコ	1～4人	123P	×		
V-RALLY EDITION 99	RAC	7800円	2979円	1999年10月14日	スパイク	1～2人	×	○	あり	
FIFA ROAD TO WORLD CUP	SPT	6800円	売り切れ	1998年4月24日	EAS	1～4人	123P	×		
ぷよぷよ～んパーティー	PUZ	5980円	4400円	1999年12月3日	コンパイル	1～4人	×	○	あり	
ぷよぷよSUN64	PUZ	5980円	売り切れ	1997年10月31日	コンパイル	1～4人	×	○		
ブラストドーザー	ACT	6800円	1080円	1997年3月21日	任天堂	1人	14～56P	×	あり	
プロ麻雀　極64	TAB	6800円	3980円	1997年11月21日	アテナ	1人	28P	×		
プロ指南麻雀「兵」64	TAB	6480円	2780円	1999年10月30日	カルチャーブレーン	1人	×	×	あり	
HEIWAパチンコワールド64	ETC	7900円	売り切れ	1997年11月28日	ショウエイシステム	1人	×	×	あり	
HEXEN	ACT	6800円	売り切れ	1997年12月18日	ゲームバンク	1～4人	90P	×		
牧場物語2	SLG	6800円	4980円	1999年2月5日	パック・イン・ソフト	1人	32P	×	あり	
ポケモンスタジアム	ETC	6800円	売り切れ	1998年8月1日	任天堂	1～2人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスタジアム2	ETC	5800円	4680円	1999年4月30日	任天堂	1～4人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスナップ	ETC	6800円	1980円	1999年3月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
星のカービィ64	ACT	6800円	5780円	2000年3月24日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!～	ACT	6800円	3980円	1998年4月30日	ハドソン	1人	×	○	あり	
麻雀64	TAB	7800円	5800円	1997年4月4日	光栄	1人	43P	×		
麻雀道64	TAB	6980円	売り切れ	1997年7月25日	ビデオシステム	1人	42P	×		
麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7900円	3800円	1997年8月1日	イマジニア	1人	×	×		
麻雀MASTER	TAB	9800円	売り切れ	1996年12月27日	コナミ	1人	14P	×		
マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー	PUZ	6800円	1500円	1998年11月20日	カプコン	1～2人	×	○		
マリオカート64	RAC	4800円	3970円	1996年12月14日	任天堂	1～4人	121P	×	あり	
マリオゴルフ64	SPT	6800円	4470円	1999年6月11日	任天堂	1～4人	×	○	あり	GBP対応
マリオテニス64	SPT	6800円	5970円	2000年7月21日	任天堂	1～4人	×	○	あり	GBP対応
マリオのふぉとぴー	ETC	9800円	売り切れ	1998年12月2日	ハギワラシスコム	1人	×	×		
マリオパーティ	TAB	5800円	4470円	1998年12月18日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マリオパーティ2	TAB	5800円	3970円	1999年12月17日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マルチレーシング　チャンピオンシップ	RAC	7900円	1000円	1997年7月18日	イマジニア	1～2人	45P	○		
森田将棋64	TAB	9800円	2980円	1998年4月2日	セタ	1～2人	102P	×		モデム内蔵
夜光虫II～殺人航路～	ADV	6800円	2780円	1999年10月22日	アテナ	1人	×	○	あり	
ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	6900円	売り切れ	1997年6月27日	エニックス	1人	×	×	あり	
ヨッシーストーリー	ACT	6800円	3980円	1997年12月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
RAKUGAKIDS	格闘ACT	6800円	6120円	1998年7月23日	コナミ	1～2人	42P	×		
ラストレジオンUX	格闘ACT	6800円	1980円	1999年5月28日	ハドソン	1～2人	×	○	あり	
Rally'99	RAC	6800円	2980円	1999年8月6日	イマジニア	1～4人	2P	○		
Let's スマッシュ	SPT	6800円	売り切れ	1998年10月9日	ハドソン	1～4人	7P	×		
64大相撲	SPT	7980円	1980円	1997年11月28日	ボトムアップ	1～4人	38P	○		
64大相撲2	SPT	6980円	1980円	1999年3月18日	ボトムアップ	1～2人	46P	○		
64で発見!!たまごっち	TAB	6800円	477円	1997年12月19日	バンダイ	1～4人	×	×	あり	
64トランプコレクション	TAB	6980円	1980円	1998年8月7日	ボトムアップ	1～4人	×	○		
64花札～天使の約束～	TAB	6800円	3380円	1999年10月30日	アルトロン	1人	×	×	あり	
ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～	RPG	6800円	1970円	1999年12月24日	ハドソン	1～2人	×	×	あり	GBP対応
LODE RUNNER 3-D	PUZ	6800円	1980円	1999年7月30日	バンプレスト	1人	×	○	あり	
ワイルド チョッパーズ	SHT	6980円	売り切れ	1997年11月28日	セタ	1人	×	○	あり	
ワンダープロジェクトJ2	ADV	9800円	売り切れ	1996年11月22日	エニックス	1人	72P	×		

秋葉原GBソフト価格

発売されて間もない『サクラ大戦GB』が、早くも半額近くの2600円で販売している店があった。秋葉原では、ショップオリジナル特典を付けて、値引きなしで販売している店が多かったが、どの店でもかなりの在庫量があるようで、まだまだ下がる可能性が高い。『ミスタードリラー』は、影も形も見かけないほどの超品薄。9月頃の再出荷を待つしかないようだ。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
RPGツク～ルGB	4800	4280	アスキー
カードヒーロー	3800	1780	任天堂
サクラ大戦GB～檄・花組入隊!～	4800	2600	メディアファクトリー
サバイバルキッズ2	4500	3480	コナミ
ゼルダの伝説 夢をみる島DX	3800	2980	任天堂
ぞくぞくヒーローズ	5980	5680	メディアファクトリー
Dance Dance Revolution GB	4800	4480	コナミ
テトリスデラックス	3500	2480	任天堂
ドラクエモンスターズ	4900	3980	エニックス
ドラゴンクエストI・II	4900	3780	エニックス
ドンキーコングGB	3800	2480	任天堂
パワプロクンポケット2	4500	売り切れ	コナミ

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
ポケットカメラ	5800	1980	任天堂
ポケットモンスター金・銀	3800	2780	任天堂
ポケットモンスター赤・緑	3900	2480	任天堂
ポケットモンスターピカチュウ	3000	1980	任天堂
ポケットモンスター青	3000	1780	任天堂
ポケモンピンボール	3800	2980	任天堂
マジカルチェイスGB	3480	2980	マイクロキャビン
マリオゴルフGB	3800	1980	任天堂
ミスタードリラー	3980	売り切れ	ナムコ
メタルギア　ゴーストバベル	4500	4280	コナミ
メダロット3	3980	3480	イマジニア
ワリオランド3	3800	2980	任天堂

NINTENDO POWER SFCソフト書き換え一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	2000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	32	256	メディアファクトリー	3000
	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	不思議のダンジョン2風来のシレン (8/1より)	32	256	チュンソフト	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2000
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
RPG	レナス [古代機械の記憶]	12	64	アスミック	1000
	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000
	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ゼルダの伝説神々のトライフォース (8/1より)	8	64	任天堂	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	2000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	2000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	2000
	磯釣り 離島編	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ダービージョッキー [騎手王への道]	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	2000
	ファイアーエムブレム トラキア776	32	256	任天堂	2500
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2000
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	2000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	たまごっちタウン	8	64	バンダイ	2500
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	1000
	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	2000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2000
	上海III	8	なし	サン電子	1000
	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2000
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1～5	8	16	任天堂	各2000
	ピクロスNP Vol.6～8	12	64	任天堂	各2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	お絵かきロジック1～2	4	16	世界文化社	各2000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	2000
	コラムス	4	16	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	32	64	任天堂	2500
	同級生2	32	16	バンプレスト	2000
	晦－つきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 前編・後編	24	16	任天堂	各2000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	2000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国、～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000

NINTENDO POWER GBソフト書き換え一覧

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
ACT	ゲームボーイギャラリー3	8	1	任天堂	1000
	スーパーマリオブラザーズDX (カラー専用)	8	1	任天堂	1000
	プチカラット	8	1	タイトー	1000
	カービィのブロックボール	4	1	任天堂	1000
	ゲームボーイギャラリー2	4	1	任天堂	1000
	スーパードンキーコングGB	4	1	任天堂	1000
	スーパーマリオランド2 6つの金貨	4	1	任天堂	800
	スーパーマリオランド3 ワリオランド	4	1	任天堂	800
	ドンキーコング	4	1	任天堂	1000
	ドンキーコングランド	4	1	任天堂	1000
	星のカービィ2	4	1	任天堂	1000
	桃太郎電劇2	4	なし	ハドソン	1000
	熱闘 闘神伝	4	なし	タカラ	1000
	ストリートファイター2	4	なし	カプコン	1000
	ゲームボーイギャラリー	2	1	任天堂	1000
	バルーンファイトGB	2	1	任天堂	1000
	星のカービィ	2	なし	任天堂	800
	メトロイド2	2	1	任天堂	800
	高橋名人の冒険島3	2	なし	ハドソン	1000
	GB原人2	2	なし	ハドソン	1000
	ボンバーマンGB3	2	なし	ハドソン	1000
	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	2	なし	コナミ	1000
	バイオニックコマンドー	2	なし	カプコン	1000
	魔界村外伝 THE DEMON DARKNESS	2	なし	カプコン	1000
	アレイウェイ	1	なし	任天堂	800
	スーパーマリオランド	1	なし	任天堂	800
	ザ・首都高レーシング	1	1	ポニーキャニオン	1000
	パックマン	1	なし	ナムコ	1000
	バブルボブルジュニア	1	なし	タイトー	1000
	レッドアリーマー～魔界村外伝～	1	なし	カプコン	1000
RPG	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	8	4	任天堂	1000
	アザーライフアザードリームスGB	8	1	コナミ	1000
	海のぬし釣り2	8	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	化石創世リボーン2	8	4	スターフィッシュ	1000
	がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～	8	1	コナミ	1000
	サンリオタイムネット 過去編・未来編	8	4	イマジニア	各1000
	ぐるぐるガラクターズ	8	1	アトラス	1000

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
RPG	女神転生外伝 ラストバイブル	8	1	アトラス	1000
	女神転生外伝 ラストバイブル2	8	1	アトラス	1000
	ボンバーマンクエスト	8	1	ハドソン	1000
	川のぬし釣り3	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	爆釣リトリーブマスター	4	1	コナミ	1000
	風来のシレンGB 月影村の怪物	4	4	チュンソフト	1000
	メダロット (カブト・クワガタバージョン)	4	4	イマジニア	各1000
	アレサ2	2	1	やのまん	1000
	アレサ3	2	1	やのまん	1000
	ビタミーナ王国物語	2	1	ナムコ	1000
	ゴッドメディスン～ファンタジー世界の誕生～	2	1	コナミ	1000
	アレサ	1	1	やのまん	1000
	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	1	1	エポック社	1000
	ドラゴンスレイヤー1	1	なし	エポック社	1000
SPT	it's a ワールドラリー	8	1	コナミ	1000
	F-1レース	1	1	任天堂	800
	ゴルフ	1	1	任天堂	800
	テニス	1	なし	任天堂	800
SLG	スーパーブラックバスポケット3	8	1	スターフィッシュ	1000
	プリクラPocket3 タレントデビュー大作戦	8	1	アトラス	1000
	ゲームボーイウォーズターボ	4	4	ハドソン	1000
	超魔神英雄伝ワタルまぜっこモンスター2	4	1	バンプレスト	1000
	プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル	4	1	アトラス	1000
	プリクラPocket2 彼氏改造大作戦	4	1	アトラス	1000
	牧場物語GB	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ミニ4ボーイ2	4	1	J・ウイング	1000
	あにまるぶりーだ～2	4	1	J・ウイング	1000
	昆虫博士	4	1	J・ウイング	1000
	ディノブリーダー2	4	1	J・ウイング	1000
	ゲームボーイウォーズ	2	1	任天堂	800
	海戦ゲーム レーダーミッション	1	なし	任天堂	800
PUZ	カラム一町は大さわぎ!～ポリンキーズとおかしな仲間たち～	8	1	スターフィッシュ	1000
	カラム一町は大さわぎ! おかわりっ!	8	1	スターフィッシュ	1500
	クイックスアドベンチャー (カラー専用) (9/1より)	8	1	タイトー	1000
	～倉庫番伝説～光と闇の国	8	1	J・ウイング	1000
	コラムスGB手塚治虫キャラクターズ (9/1より)	4	1	メディアファクトリー	1000
	テトリスデラックス (9/1より)	4	1	任天堂	1000

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
PUZ	ピクロス2	4	1	任天堂	1000
	モグラーニャ	4	1	任天堂	1000
	ヨッシーのパネポン	4	なし	任天堂	1000
	カービィのきらきらきっず	2	1	任天堂	1000
	上海POCKET (9/1より)	2	なし	サンソフト	1000
	ぽけっとぷよぷよ通 (9/1より)	2	なし	コンパイル	1000
	マリオのピクロス	2	1	任天堂	1000
	SAME GAME	2	1	ハドソン	1000
	テトリス (9/1より)	1	なし	任天堂	1000
	ドクターマリオ	1	なし	任天堂	800
	ヨッシーのクッキー	1	なし	任天堂	800
	パズルボブルGB	1	なし	タイトー	1000
SHT	ネメシス2	2	なし	コナミ	1000
	ソーラーストライカー	1	なし	任天堂	800
	サーガイア	1	なし	タイトー	1000
	スペースインベーダーズ	1	なし	タイトー	1000
ETC	本格四人打ち麻雀 麻雀王	8	1	童	1000
	カンヅメモンスター パフェ	8	1	スターフィッシュ	1000
	パチパチパチスロ～ニューパルサー編～	8	なし	スターフィッシュ	1000
	beatmania GB	8	なし	コナミ	1000
	遊戯王デュエルモンスターズ	8	1	コナミ	1000
	フェアリーキティの開運辞典～妖精の国の占い修行～	8	1	イマジニア	1000
	対戦詰将棋	8	なし	アテナ	1000
	麻雀クエスト	8	1	J・ウイング	1000
	カエルの為に鐘は鳴る	4	1	任天堂	800
	ナムコギャラリーVol.1・Vol.3	4	なし	ナムコ	各1000
	コナミGBコレクションVol.1・Vol.2・Vol.4	4	なし	コナミ	各1000
	GO! GO! ヒッチハイク	4	1	J・ウイング	1000
	カービィのピンボール	2	1	任天堂	800
	将棋2	2	なし	ポニーキャニオン	1000
	スーパー桃太郎電鉄2	2	1	ハドソン	1000
	人生ゲーム	2	1	タカラ	1000
	ドラえもんのGAMEBOYであそぼうよデラックス10	2	1	エポック社	1000
	ドラえもんカート	2	1	エポック社	1000
	役満	1	なし	任天堂	800
	オセロワールド	1	なし	ツクダオリジナル	1000
	プロ麻雀 極GB	1	なし	アテナ	1000

GBアドバンス「桃太郎まつり」発表記念

さくまあきら 桃太郎を語る

クイズ さくまさんが抱いている「桃太郎」。
彼はこの夏、大冒険をしてきました。
さて、どこで何をしてきたのか、
以下の項目から正解を選んでください。

①鬼が島で鬼退治をしてきた
②日本一の富士山に登った
③任天堂本社で裸で踊った

※ヒント　本文を読めばわかります。

桃太郎の最新版は、GBアドバンス!! まずはゲーム画面を一挙公開だ!!

おなじみ『桃太郎』シリーズが、「バラエティRPG」という新ジャンルとしてGBアドバンスに登場! どどーんと初公開するぞ!

◎ゲームボーイアドバンス◎

タイトル	桃太郎まつり
発売元	ハドソン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	バラエティRPG
プレイ人数	1人用

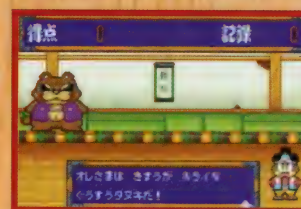
平和な世の中で「ゆうぎ」を極める！

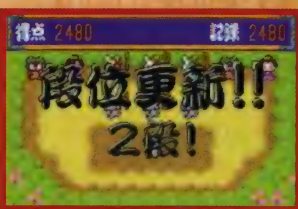
えんま大王、地獄王など鬼たちの魔の手から、二度に渡って世の中を平和に導いた桃太郎。今回は平和に戻った世の中でのお話だ。鬼達を改心させて、おじいさんとおばあさんと一緒に平穏に暮らしていた桃太郎のところに一通の手紙が届いた。その手紙には、カチカチ村での夏祭りが開かれると書いてあり、桃太郎にぜひ来て欲しいとのこと。世の中を救った桃太郎は、ヒーローとして招待されたんだ。桃太郎が訪ねてみると、「あそび小屋」で楽しめる「ゆうぎ」が村中で大流行！桃太郎もその例にもれずハマってしまう。村人達の情報では、他の村にはもっと楽しい遊び小屋があり、それぞれのゆうぎで段位を競っているとのこと。こうして桃太郎は「ゆうぎ道」を極める旅にでるんだ。

こんな「ゆうぎ」が楽しめる！

ストーリーモードの「いざ物語へ！」で遊んだゆうぎは、「ゆうぎアルバム」モードでいつでも遊ぶことができる。しかもこのモードで記録を更新すれば「いざ物語へ！」に反映されるぞ。桃太郎シリーズの世界観にピッタリの「和風テイスト」なゆうぎが盛りだくさんで、ミニゲーム感覚で楽しめるんだ。そんな楽しいゆうぎの一部をほんの少しだけ紹介しよう！

偶数たぬき

奇数が大嫌いというたぬきが登場するアトラクション。たくさんのサイコロを振って、でた目の合計が偶数なら点数に加算されるのかな？

たぬきルーレット

桃太郎に対して、数人のキャラクターが向き合ってるよね。数字が書いてあるけど…。どんなふうに遊ぶのかな？

餅つきゲーム

餅をこねるのが桃太郎の役目。タイミングよく餅をこねればいいんだね。レベルが上がると、スピードも速くなって難しくなるぞ。

だんご屋ゲーム

落ちてくるだんごを串に刺して、右にある見本と同じようにすると得点となる。制限時間以内にどれだけ点数をかせぐことができるかな？

さくまさんが京都にマンション持つ理由

―― さくまさんが生まれたのは1952年ですよね。

さくま はい。ゲーム業界の最年長ですね(笑)。

―― 任天堂の宮本さんとは同い年で、お2人とも、大学に入るときに1年浪人をして、さらに留年も1年しているんですね。

さくま へえ〜、宮本さんも留年してたんだ。それ、知らなかったな(笑)。

―― 宮本さんと会うことはあるんですか?

さくま 2度ほど会いました。1度目は雑誌の対談で、2度目は去年のお正月に会いましたね。

―― お正月に?

さくま 大阪でラジオの特番があったんです。

―― ああ、確か『ポケスタ2』かなんかの秘密のネタを宮本さんがしゃべったというやつですね(笑)。

➡さくまさんがパーソナリティをつとめる「有限会社 桃太郎商店」はTBSラジオで放送中(毎週月曜、深夜0:30〜1:00)

さくま うん。言っちゃってた(笑)。あれって、みんな仲良しのラジオ番組なので、よくしゃべっちゃうんですよね。

―― それは、さくまさんの番組?

さくま 正月のは、すぎやまこういち先生の番組で、担当のディレクターたちとも昔から仲がいいんですよ。で、大阪ローカルだし、「聴いてないだろう」ということで、みんなしゃべっちゃう(笑)。

―― 関西での仕事も多いと聞いていますが、お住まいは…?

さくま 東京です。

―― 京都にもマンションを持っていますよね。

さくま 任天堂が京都にあるんで…。というのはウソで、実は任天堂さんにおじゃましたことがないんです(笑)。宮本さんの対談のときも、焼き肉屋さんで会ったので、一度も任天堂に行っていないんですよ。

―― じゃあ、なぜ京都に?

さくま 『桃鉄』を大阪で作っていたときに、バブルの時代だったのでホテルがとれないんです。しょうがないんで、京都のマンションを借りようとしたんですが、「いけず(意地悪)」で貸してくれないんです。「買うならいい」って言われて(笑)。

―― 同じマンションにすぎやま先生も住んでいるとか。

さくま そう。でも、僕が初めに買ったマンションとは違うんです。僕がローンを組んで買ったら、先生も京都にマンションが欲しいと言うので、別のマンションのパンフレットを送ったんです。後で先生が「僕は申し込んできたから、君もここに移れ」って(笑)。こっちのローンが終わっていないのに、ひどい話でしょう(笑)。

―― 桃太郎シリーズはずっと大阪で作ってきたんですか?

さくま 後半はそうですね。前半は札幌のハドソンさんで。僕は飛行機に乗れない男なので、「どうにかしてくれ」って言ったら、「大阪で作ることになった」と言われて。「遠いけど、電車で行けるし、日帰りもできるからいいか」って(笑)。

―― 飛行機に乗れないのはどんな理由があるんですか?

さくま 遊園地にカプセルで回転する乗り物がありますよね(笑)。子供の頃、親父から「お前だけ乗っておいでよ」って言われて…。それって、何のことはない、金をケチっただけなんです(笑)。そういうときって、親父には、横にいてもらって「恐くないんだよ」っていう一言を言ってほしいのに、僕は見知らぬ人の横に座って、声もあげることができなくって、まっ逆さまに落ちていって…。それでダメになったんです(笑)。飛行機が落ちるとか落ちないというより、あのような乗り物に乗るのがイヤなんですね。だから、羽田空港に行って、斜めに飛行機が飛ぶのを見るだけで「あ、あ〜〜っ」って(笑)。高所恐怖症とも違うんですよね。

―― 京都と東京の生活はどのような比率なんですか?

さくま 半々ですね。ゲームを作るときに1人きりになりたいもんですから、1週間京都に隠って、また東京に戻ってくるような生活ですね。

―― 隠るというのは?

さくま 東京にいるといろんな話が入ってきて気が散るんです。だから京都では朝から晩まで、同じ事を考えるようにして…。で、隠るのは『桃太郎』のときだけですね。『桃鉄』を作っているときが好きなんです。

―― ずっと隠っているんですか?

さくま 電車にあてもなく乗って、終着駅まで行って戻ってくることも(笑)。その間にアイデアをメモっているわけです。何かを考えるときは電車の中が多いんです。

―― 絶えずメモ帳を持って?

さくま そう。だから新幹線の中でも仕事をしていますよ。こんなに仕事をしている人はいないでしょう(笑)。あ、小椋桂さん(シンガーソングライター)がいたか。あの人、銀行の浜松支店に勤めているとき、東京に行く間に1曲作るって言っていましたね(笑)。

マンガ編集者めざして小池一夫の劇画村塾へ

―― さくまさんは大学を卒業して、小池一夫さん(「Cryingフリーマン」などのマンガ原作者)の劇画村塾に

入ったんですね。

さくま　はい。詳しいですね～(笑)。

――　どうして劇画村塾に入ったんですか？

さくま　当時、250人くらいの応募があって、みんな、原作か作画希望なんですが、僕だけ編集者希望だったんです。僕はもともとマンガの編集者になりたかったんですね。で、1人だけでは仕方がないので原作を書いて遊んでいたんです。そしたら、トップをとっちゃった(笑)。それで、「どんどん書け」って言わたんですけど、「イヤだ」て答えて(笑)。

――　それはどうしてですか？

さくま　小池一夫さんはスゴイ理論を持っているし、仕事っぷりを見ていたら、「同じことをやろうとしたらダメだ」というのがすぐにわかったんです。あのような人は、何十年かかっても抜けないな。

――　超人のような？

さくま　そう、超人。朝から晩まで原作を考えている。普通にしゃべっているときでも、いきなり「マネージャー！」って呼んで、「このアイデア、どこかにやらせてこい」ってやる人なんです。ある時は、「ゴメン、今日は読み切りの締め切りがあって講義ができないから、ここで作る」って言って、生徒の前で実際に原作を作ったり…。で、そこで勉強したことは、原作じゃない世界で役立てたいと思ったんです(笑)。

――　マンガとは別の分野で？

さくま　そう。巨人で7番を打つより、ロッテで4番を打った方がいいですよね。

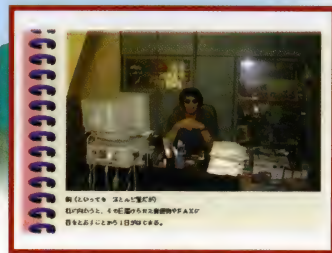
――　(笑)。そのたとえは、ロッテファンの読者から怒られそうですよ(笑)。で、この劇画村塾には何年いたんですか？

さくま　2年です。最初の1年で250人から31人にしぼられ、その中に残って…。で、みんなから「31人の31番目はお前だ」って言われて、「そうかもしれないな」って(笑)。そこで「小池流」を教わったんですけど、本当に勉強になりましたね。

――　「うる星やつら」の高橋留美子さんや「北斗の拳」の原作者の原哲夫さんも同期なんですよね。

さくま　そうです。

――　あと、『ドラクエ』の堀井雄二さんも後から…。

さくま　僕が劇画村塾に入って、友達が増えたのを見ていて、「ワシも行くわ」って言うんです(笑)。「ワシは君の下級生や」って(笑)。「どうして来るの？」って聞いたら、「友達が欲しいしさ～」って(笑)。

↑さくまさん（立教大学）と堀井雄二さん（早稲田大学）はマンガ研究会の仲間なのだ（写真は堀井さんのホームページより）

――　(爆笑)。その劇画村塾で学んだことは、さくまさんにとって本当に大きかったわけですね。

さくま　堀井雄二も同じことを言ってますけど、本当に大きかった。キャラクターの立て方なんかを教えてもらって、「しめた」と思ったし、「この方法をマンガの業界だけに使うのはもったいない」って感じましたね。それにマンガで使っている人は現にいたわけですから。ただ、当時(1977～79年頃)はまだ、ゲームが一般的ではなかったから、別のことに役立てようと思いましたね。

――　最初に役に立ったのは？

さくま　「少年ジャンプ」の読者ページだった「ジャンプ放送局」ですね。

――　15年も続いた評判の読者ページですね。

さくま　あれに、小池一夫さんの理論をぜんぶ生かしました。普通は読者ページって「兄貴」みたいのがいて、「みんなの悩みを聞いちゃうよ」みたいなのばかりだったなかで、キャラクターを使ったり、似顔絵を描かせたりというのは、小池さんの理論をふくらましたわけなんですね。

堀井雄二の作ったゴルフゲームとは…

――　ゲーム業界に入ったキッカケは何だったんですか？

さくま　広告代理店から「テレビ番組を作ってくれ」という話がきて、そのときに、かき集めた仲間と一緒に、アニメの企画とかバラエティの企画をはじめたところで、「同時にゲームも作ってほしい」ということになったんです。

――　なぜ、広告代理店からゲームの話が？

さくま　それは創生期のいいかげんなところで（笑）。広告代理店がテレビ番組を作ることはよくあることなんですけど、そのとき、『ドラクエ』がドーンと当たっちゃったんで、「2匹目のドジョウがいないか」と。それに、その代理店は作家と契約すれば広告がとれるわけですよ。だから誰でもよかったんでしょうね（笑）。で、「さくまは堀井雄二と知り合いだから」という安直な考え方で(笑)。

――　さくまさんが実際にテレビゲームに出会ったのは？

さくま　堀井雄二がエニックスのコンテスト(2位は中村光一さんの『ドアドア』)に応募したテニスゲームがありましたが、それの前くらいの作品ですね。何を作っているか、あいつの家に見に行ったんです。「パピコン」とかいうマシンでした。

――　堀井さんはもともとマイコンマニアで、さくまさんをまきこんでいたとか(笑)。

さくま　当時はフロッピーなんてなくって、データをカセットテープで読みとっていたんですね(笑)。で、あいつの家に行って、「ゲームやろうよ」って言うなり、いきなりコーヒー用のお湯をわかしはじめるんです。「なんだ、ゲームをするんじゃないのか？」って聞くと、「データを読みとるのに30分かかるから」って(笑)。

――　それはどんなゲームだったんですか？

さくま　座標で宇宙をさまようようなやつで、もちろんドットしか出てこないんです。あと、あいつはゴルフゲームを作っていて…。

――　で、実際にやってみて面白かったですか？

さくま　ぜんぜん面白くない(笑)。

――　(爆笑)。

さくま　「HOLU」とか書いていて、「お前、このホールの綴りが違うぞ」って(笑)。次に進むと、また字が違ってるんです。そしたら、「毎回違うんだよ」って(笑)。それで、ボールを打って、グリーンのそばにポトンと落としたんです。そしたら「困ったヤツだなあ」って言うんですね。「何で？」って聞くと、「残っちゃうんだよ、ドットが。そこにボールを打たれると消せなくなるんだよ」って(笑)。そんなことをしながら、堀井君には「変なことをはじめたなあ」って言ってました(笑)。

――　そのとき、さくまさんは自分もゲームを作ろうなんて気持ちにはならなかったんですか？

さくま　作るのが大変なのは知っていたし、「こんなことはあの男しかできない」と思いましたね。で、その頃は彼と一緒に仕事をしていたんですが、彼が「『ドラクエ』の仕事に専念したい」と言ってきて、僕の方も念願だったマンガの出版社を作って…。でも、それが失敗して(笑)。

――　それで、2億円の赤字を。

さくま　そう、2億円(笑)。そのとき堀井雄二が「2億円の赤字だったらテレビゲームで返せるぞ」って言ってきて、「でも、お前みたいなことはできないし」って言うと、「大丈夫、大丈夫。ファミコンになったら、プログラマーがちゃんといるから、これからはアイデアの時代だぞ」とか言って、すすめてくれたんです。「じゃあ、借金を返せるし、やろうか」ってなったんです。

サザンの関口さんも事後承諾でメンバーに

―― 最初の企画は電車のゲームだったとか。

さくま　当時はパソコンしか知らなくて、ファミコンではじめると、4人を並べただけで画面が光ってしまうんです。つまり表示できないんですね。だから、電車も5列並べるとずっと光っている（笑）。これじゃあ、ダメだってことになって…。それで、たまたまイラストを担当している土居（孝幸）君が桃太郎のマンガばかりを描いていて、「ああ、これだよ！　桃太郎の話って西洋のファンタジーに似てるよね」って。友達に出会って、鬼が島に行くというのは、「和風RPGじゃないか」ということになったんです。

―― 確かにRPGですよね。

さくま　ボスキャラが鬼だとわかっていますし、最後にどこに行けばいいか迷わなくていいですよね（笑）。

―― 日本人なら誰もが知っている話ですからね。

さくま　だから、キャラクター設定も楽でしたよ。桃太郎だから悪いことはしないとか、ヤリを持たないとか、先制攻撃をしないとか、卑怯なことはできないんですね。

―― それで開発がはじまって…。

さくま　そのとき『ドラクエIII』の発売が延びていたんです。「『III』が出るまでにはかなり時間がかかる」という話は堀井本人から聞いていて、「遊べなくて暇なんだから、俺たちが作ろう」なんて言って（笑）。それで、堀井雄二には「こっちもRPGにしたから、何かあったときは手伝え」って。ひどい話ですよね（笑）。

―― いい時代ですね（笑）。

さくま　で、実際にゲームを作りはじめたら、こっちのスタッフから、「どのプログラムに何メガ使っているのか聞いてくれ」って言われて、「お安いご用だよ」って、堀井雄二に直接聞いて…、本当に不届きですよね（笑）。でも、言われた通りにやってもうまくいかないんです。それで、堀井雄二と「あれは入ってる？」「うん、入れた」とかやりとりしていているうちに、「戦闘ルーチン」（RPGには欠かせないプログラム）を入れていないことが判明して…。僕は「戦闘ルーチン」というのはゲルマニウムラジオみたいなもので、秋葉原に行って買って、それをポコって入れるものだと思っていたんですね（笑）。

―― （爆笑）

さくま　すごい時代ですよね（笑）。

―― 第１作目の『桃太郎伝説』（1987年/FC）は何人で作ったんですか？

さくま　5人くらいですね。

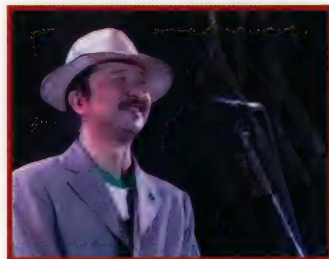
―― わずか5人で？

さくま　バイト入れても6～7人。

―― （笑）。で、制作期間は？

さくま　3ヵ月で完成しました。

―― メンバーの中には、サザンオールスターズの関口和之さんもいたそうですね。

さくま　昔から和坊（関口さんのこと）とは友達だったんです。『ドラクエ』では、すぎやまこういち先生が作曲をしているということで、それを見よう見まねで作るしかないと。それで、「音楽をやっている人を連れてくればいいんだな」ということになって、和坊だったら文句を言えるし、楽でいいからって。それで、「和坊、いい仕事をとってきてあげたから」って、まったくの事後承諾（笑）。で、「ファミコンって何？」って言うから、「知らないだろ？　だから買っておいてあげたから」って（笑）。

◆サザンオールスターズのベースを担当する関口さん。さくまさんとはゲームを作る前から友達だったのだ（写真はコンサートビデオから）

―― 本当にいい時代ですね（笑）。

さくま　創生期ってこれだから面白いんです。すぎやま先生から、テレビの創生期の時代の面白さを聞くのと同じですね。

―― なるほど。

さくま　だから、ゲームを作りながら教わったことも多かったです。プログラマーとも、モノの考え方がまったく違うので、ハドソンのプログラマーと札幌のススキノの喫茶店で朝まで話して、いろんなことを教わりましたよね。

―― それで、『桃太郎伝説』はどのくらい売れたんですか？

さくま　ミリオン（100万本）には届かなかったんですけど、近いところまで行きました。

―― で、それだけ売れて、どんな気分でしたか？

さくま　いや、運悪く、200万本以上売っている友達がいるんで（笑）。「だから、どうした？」って感じだったんです（笑）。困ったもんですね。でも、急にゲーム雑誌が取材に来るようになったし、「へえ～、そういう雑誌もあるんだなあ」って。それに、もともとゲームの仕事はすぐにやめて、出版の世界に戻るつもりだったんですね。だから、大ヒットしても、何とも思わなかったですね。

―― でも、ヒットすると、「続編を作って」って言われますよね。

さくま　もちろん言われましたね。でも、半年くらいはOKしませんでした。

―― 通常は『2』を作るのが当たり前だと思うんですけど、なぜ、RPGではなくテーブルゲームの『桃太郎電鉄』（1988年/FC）になったんですか？

さくま　そのへんは無軌道ですよね。もともとパート2を作る気がなかったんでしょう。それに、開発チームもいまで言う、ユニットだったんですよ。関口君もサザンから借りてきているし、もう1人、コピーライターも借りていて。サモンゴールドなどのCMを作っている社内コピーライターだったので、もうチームを組めないんです。だから、「パート2はムリだよね」っていう話になったところに、広告代理店がニッポン放送と契約して、ゲームを作ることになったんです。で、「さくまさんは名前を貸してくれるだけでいいですから」って、業界にありがちな話で（笑）。ところが、そのゲームを作っていた若者が逃げてしまって、「どうしましょう？」ってなったので、「オレがやっぱり作るのか？」ってなって、しょうがなく作りはじめたんです。

―― しょうがなく…（笑）。

◆2000年7月29日午前10時、日本一の富士山登頂に成功した「桃太郎」。1987年の誕生以来、初の快挙である。もちろん同行したのはハドソンの人たちだ

さくまあきら桃太郎シリーズ年表

年	タイトル	機種
1987	桃太郎伝説	FC
1988	桃太郎電鉄	FC
1989	スーパー桃太郎電鉄	PCエンジン
1990	桃太郎伝説ターボ	PC
	桃太郎活劇	PC
	桃太郎伝説II	PC
1991	スーパー桃太郎電鉄	GB
	スーパー桃太郎電鉄II	PC
	桃太郎伝説外伝	GB
1992	スーパー桃太郎電鉄	FC
	スーパー桃太郎電鉄II	SFC
	桃太郎伝説外伝第一集	PC
1983	桃太郎電劇	GB
	桃太郎伝説外伝	FC
	新桃太郎伝説	SFC
1994	スーパー桃太郎電鉄II	GB
	スーパー桃太郎電鉄III	SFC
	桃太郎電劇2	GB
1995	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC
1996	桃太郎コレクション	GB
	桃太郎電鉄HAPPY	SFC
	桃太郎コレクション2	GB
1997	桃太郎道中記	SS
	桃太郎電鉄7	PS
1998	桃太郎電鉄Jr.	GB
	桃太郎伝説	PS
1999	桃太郎電鉄V（ブイ）	PS
	桃太郎伝説	PS（ベスト版）
2000	桃太郎電鉄7	PS（ベスト版）

さくま　ゲーム業界に長居するつもりもなかったし、ファミコンのブームが長く続くとも思っていなかったんですね。

――　そう言いながら、桃太郎シリーズを作りはじめて13年です(笑)。GBアドバンス版の『桃太郎まつり』では、なんと30作目になるそうですね。

さくま　それだけ作って、ほとんど移植がないんですよね。毎回、自分で作りなおしているんです。同業者からも言われますもんね。「さくまさん、アイテムの名前は人にまかせるんでしょ？」って聞かれて、「全部オレがやってるよ」って。

――　シリーズの中でいちばん印象に残っているのは？

さくま　『スーパー桃太郎電鉄2』(1992年/SFC)かな。何しろキングボンビーを出したときは印象的ですね。あと、ビンボー神のアイデアが浮かんだとき。PCエンジンに移植していてマップもできあがっていたんですよ。それで札幌に向かっている途中で…、例によって陸路なんですけど(笑)、内容を全とっかえしたくなっちゃって。で、札幌でゲームを見てみるときれいにできあがっているんですね。それを覆すのもどうかと悩みつつ、プログラマーを呼んで、「オレ、言いづらいことがあるんだけど…、ひっくりかえしたいんだけど」って(笑)。で、彼がエラかったのは「そっちのほうが面白いと思います。変えましょう」って言ってくれたんです。それで、ビンボー神を入れて、青マス、赤マスもなかったのでそれも入れて、全部作りなおしですよね。ただ、それをやったことで、今のシステムができあがったんです。

桃太郎伝説は民族戦争の物語？

――　桃太郎関係の資料はかなり読んだとか。

さくま　はい。「鬼」と書いてある資料は全部読みましたね。昔話に関する本とか、仏像にいたるまで全部読みました。「なぜ桃太郎が桃で、鬼なのか」とか。「古事記」までいきますよね。「桃を投げて黄泉軍を撃退した」という話から「桃」なのかと。あと、イヌ(戌)、サル(申)、キジ(酉)というのは、十二支の鬼門(北東)の反対側にいるんです。だから、鬼退治のお供にこの3匹をつけたんだとか。

――　へえ～、そうなんですか。

さくま　そうなんですよ。それに桃太郎のオリジナル原作者は菅原道真(845～903年)という説もあるし。ただ、あまりにも古くて実証できるものがないんです。その一方で、日本中には桃太郎神社がいっぱいあるんですね。

――　その神社のなかでも元祖的な神社はあるんですか？

さくま　吉備津神社というのが岡山にあって、そこが発祥だと言われています。でも、そうでもないという話もあって。あと、名古屋の犬山のほうにも…。

◆岡山から電車で20分の場所にある吉備津神社。ちなみに「吉備」とはきびだんごの吉備。さらに岡山は桃の産地としても有名

――　そういった神社にも、実際に行ったりとか？

さくま　『桃太郎』を作るついでに、全部行ってますね。あと感動的だったのが、鬼の名前は最初「うら」と呼ばれていて、たたらを踏んで鉄鉱石を真っ赤に焼いて、鉄を作っていた民族だったらしいんですよ。つまり渡来人なんです。だから、日本人側が桃太郎で、鬼の顔が真っ赤なのは鉄を焼いていたからだそうなんです。おそらくロシア系の白い顔の人が真っ赤になるとあんな鬼のような顔になるんだろうと。それに鬼は大男だし。つまり民族戦争の物語なんですね。

――　なるほど～。

さくま　ちゃんとしたストーリーにはちゃんとしたバックボーンがあるというわけですね。だから、資料をちゃんと調べて作らないといけないと思ったんです。

――　桃太郎研究家というのは多いんでしょうか。

さくま　新聞に出ていましたけど、桃太郎と名前のつくものはすべて集めているおじいちゃんがいましたね(笑)。それで、ハドソンの広報の人がソフトを持って挨拶に行ったようです(笑)。「コレクションに加えてください」って(笑)。

いちばん好きなハードはスーファミ

――　ところで、どうしてN64を飛び越えて、GBアドバンスで『桃太郎』なんでしょうか？

さくま　僕が本来好きなのは、携帯ゲーム機なんですね。口コミで伝わりやすいし。で、いちばん好きなゲーム機はスーパーファミコンだったんです。画像の温かさとか、色の具合が好きなので、ずっとスーパーファミコンで作りたかったというのが本心なんです。それに、せっかちですから、カセットを入れてすぐに遊べるのもいいんですよね。

――　N64もカセットをさしてすぐに遊べますよ(笑)。

さくま　でも、桃太郎はポリゴンのイメージに合わないんですよ。GBアドバンスはスーパーファミコンというか、もっと画像がキレイですよね。だから、スーパーファミコンを携帯化したような印象があるんです。これは楽しいなと。

――　GBアドバンスでハードの性能もアップしますね。

さくま　僕はハードのスペックで語るのではなく、いい中身があればいいと思っているんです。いろんなしかけがどうのこうのと言うより、純粋にいいゲームを作りたいと思っているんですね。「やれ、CGを作らないといけない」とかじゃなく、アイデアで勝負したいという気持ちがありますね。で、アイデアで勝負しおわったあとに、「グラフィックをどうしますか？」と聞かれると疲れちゃって。それに、携帯ゲームが好きなのは、宣伝の良さとかゲーム雑誌の情報より、友達に見せてそれで評価が決まるところがいいと思うんです。つまらなければそれっきりで、そのようなライブ感覚が好きなんですよね。

◆さくまさんのホームページ「月刊デジタルさくまにあ」。とても広いさくまワールドの片鱗がわかるのだ(http://sakumania.com)

――　そのような考え方は、さくまさんにマンガのベースがあるからなんでしょうね。マンガの手法は、何年たっても基本的には変わっていないわけですから。

さくま　そうなんです。だから、僕の頭のなかは2Dですよね(笑)。僕としては2Dの方がホッとするんです。

――　ゲーム業界には、さくまさんのように、マンガをベースに持っている人が多いですよね。

さくま　宮本さんもマンガ家になりたかったみたいですし、堀井雄二はマンガがうまかったですからね。

――　堀井さんはどんなマンガを描いていたんですか？

さくま　かなりシュールなマンガを描いていましたよ。結構スカしていて(笑)。

――　さくまさんは大学時代にマンガ研究会に所属しながら、自分では描かなかった…。

さくま　マンガ編集者希望だったので。よくある話ですけど、子供の頃にマンガばっかり描いていて、それを親に止められて、それっきり進歩

しなくなったというヤツです。あ、同じ？ それですよ（笑）。「止めてくれなかったらよかったのに」ってね（笑）。でも、マンガは好きでしたから、編集者でもいいからなりたかったんです。

―― その夢はまだ継続されて…？

さくま　止めました。もう懲りました（笑）。

さくまあきらとは何者なのか？

―― 「さくまあきらの正体」（プレゼントコーナー参照）を読んだんですが、さくまさんの正体はわかりませんでしたね（笑）。

さくま　あれ、自分で読んでもわかんなかったですね（笑）。本当はマンガの編集者をやりたいんですけど、食べなきゃいけないとか、好奇心でいろんな方向に向かってきたわけです。で、編集者というのは何をやってもいいんですよ。カメラマンと知り合えば、そのカメラマンを使えるかもしれないですし、日本一不幸な女の人と友達になっても本を書いてもらえるかもしれない。スポーツ選手と知り合いになるのもいいし、何でもいいわけですよ。

―― ホームページも力を入れて作っていますよね。

さくま　あれも、力を入れない予定が入れることになっちゃって（笑）。ホントは1年でやめる予定でスタートして、ダメならやめようと。ホームページというのは儲からないし…。で、「そろそろやめるぞ～」って言っていたら、すぎやまこういち先生が、当時御歳67歳にして、うちのホームページの僕の日記を読むためだけに、パソコンを買ってはじめちゃったんです。

―― それだけのために？

さくま　そう。「僕はこれを読むためにパソコンを買ったから」と言って、メールを書いてくるんです（笑）。それで止められなくなっちゃって（笑）。毎回、会う度に「日記のあの部分はどうだ」とか言ってくれるし、いろんな人が読んでくれるようになって、「日記は次の日にまとめて書けばいいや」って思っていたら、電話がじゃんじゃん鳴るんですよ。「病気したんですか？」って（笑）。だから、休むより書いちゃったほうが早いって（笑）。

―― それも辛いですね（笑）。

さくま　僕は初期のどさくさのときが好きなんで、ホームページもどさくさのときにやろうと思ったんですけど、面白いけど辛いですよね。

◆さくまさんのホームページの「日記」（8月7日）では、今回の取材の模様が紹介されていたのだ。うれしいコメントもついていて感謝です

―― ゲームクリエイターをめざす若い人たちに言いたいことはありますか？

さくま　僕は必ず言うことなんですけど、ゲームが好きな人はいくらでもいて、例えば甲子園の優勝投手くらいのレベルの人がゴロゴロいるので、要はそこに個性や知識がないといけないと思うんです。バスケットのゲームを作ろうとすれば、ゲームがいくらうまくてもバスケットを知らなければ作れないですよね。だから、ゲームとは違うジャンルの知識や経験を、できれば3つ持っていてほしいと思いますね。僕の場合、日本中を10年かけて47都道府県に足だけでもいいから踏み入れるようなことをやってきて、それが結果的にゲームになるとは思っていなかったんですね。だから、何かを一生懸命10年続けていれば、それが結果的にゲームになるということもあるんです。日本中の提灯を集めるのもいいし、観光地の売店で売っている耳かきを集めるのもいいから（笑）。それが1000本たまれば、立派な学問になるし、ゲームじゃないにしろ、何かがきっと生まれますよね。

―― 何かにこだわって、ずっと続けることが大事なんですね。

さくま　ただ、ひとつにこだわりすぎてダメなこともあるんで、できれば同時に10個くらいやっておいて、それを最終的に3個くらいに絞れるといいですよね。

―― ところで、さくまさんにとって「桃太郎」って何でしょうか？

さくま　いやあ、何だろうな～。考えてこなかったなあ（笑）。「せかされるヤツ」（笑）。

―― それは予想外の答です（笑）。

さくま　最近はよくなったんですけどね（笑）。なんてったって、桃太郎は僕にとって恩人ですよね。借金も返せたし（笑）。おかげで、出版社の夢を見ることもできて、で、失敗もしましたけど（笑）。それに、タレントさんとも「『桃鉄』で遊んでいました」ってすぐ友達になれますし。だから、こっちの人生のほうがRPGを演じさせてもらっていますよ（笑）。最近は「子供の頃に遊びました」って言う人も多いですし。

―― 最後に、さくまさんが、最近食べておいしかったものを教えてください。

さくま　そうねえ…。あっ、そうだ。兵庫にそばで有名な出石という土地があるんです。そこに行くと、瓶に水を流していて、トマトがつっこんであったんです。それで店先で30円払って…、その場でガブリってやったんですけど、そんな風に食べるトマトが、こんなにおいしいなんて、初めて知りました。

―― 本当においしそう（笑）。

さくま　そのトマトって小さくて売り物にならないので、30円でつっこんであるんです。それ食べて、止まらなくなりそうでしたね。

―― ビールのCMにもありますね。

さくま　そうそう。帰ってきてテレビで見て「あれだ」と（笑）。それで、「昔のトマトって、みんなあんな味だったんだよな」って思い出しましたね。

―― さくまさんはグルメとしても有名ですよね。

さくま　最後はやっぱり野菜ですね。よく焼き肉を食べに行くんですが、タマネギがおいしくないと頭にきますからね。

―― さくまさんは人生を本当に楽しんでますよね。

さくま　そう（笑）。最近は大橋巨泉と言われてますから（笑）。カプコンの岡本（吉起）君に「さくまさんのように好き勝手な人生を送ってきた人はいないですよね」って言われて、「うっ、そうかもしんないな」って（笑）。

GBカラーも桃太郎「1」と「2」が遊べる！

AKIRA SAKUMA さくまあきら桃太郎を語る 第3部

『桃太郎伝説1→2』紹介

2作品が合体して再登場！

桃から生まれた桃太郎に立ちはだかる強大な敵、えんま大王と地獄王。愛と勇気と友情パワーで、悪をこらしめろ！『桃太郎伝説』と『桃太郎伝説II』がひとつの壮大な物語として、登場するぞ。

「桃太郎さんが いなくなって さびしくなっちゃうな！」

仲間と共に悪を倒せ！

楽しい冒険の旅だぞ

◎ゲームボーイ◎

項目	内容
タイトル	桃太郎伝説1→2
発売元	ハドソン
発売日	12月予定
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用

いろんな楽しいイベントがある

桃太郎だけに敵は鬼だ！

GB独自のシステムを搭載！

一般的なカップリングのリメイクソフトではなく、ゲームボーイで新たに楽しめるように作られた『桃伝1→2』。プレイしたことがある人も、初めて『桃伝』を遊ぶ人も、どちらのユーザーも楽しめるように、新システムも搭載されているようだ。今後の情報に期待しよう！

「おじぞうさまの いうこと きいてりゃ まんず まちがいねえ」

すべてのゲームボーイで遊べるぞ

雪で真っ白だね。寒い地方かな？

スペースワールドで粗品をください!(神奈川県・ピナン・サラワクさん)

昨年はポケモンのCDがお土産にもらえましたけど、今回配られるのは会場のガイドブックだけのようですね。

第49回

本郷さんが異動で去って、「質問箱」は大パニック!「後継者はいったい誰?」Aさんや Bさん、いろんな人が候補にあがっては消えた、この1カ月。で、結局残ったのが、本誌編集長というのはお粗末な話。でも、任天堂・広報の協力を得ながら、みなさんのいろんなギモンを解決してまいります。ご声援をどうぞよろしく〜!

こんげつのナビゲーター

サオヘン

左尾昭典(さおあきのり)。64ドリーム編集長。1957年福岡県生まれ。はじめは「左尾変香長」と名乗っていたが、いつのまにやら「サオヘン」に。最近は『マリオテニス64』のやりすぎで、親指痛に悩む中年男。

質問箱の読み方 ①任天堂の回答は赤文字で表記しています。②回答者は任天堂の広報や開発関係者など、複数の方にお願いしています。

任天堂キャラクターずかん 1

CHARACTER DATA FILE — No.1

ヘイホー

英名/SHY GUY

デビュー作は『夢工場ドキドキパニック』(87年/ファミコンディスク版)。『ヨッシーストーリー』(97年/N64版)で、一躍脚光をあびる(笑)。名前の由来は「兵法」。いたずら好きだったり、何をするかわからなかったりと、つかみどころのないキャラクター。

こんげつのワンショット

任天堂神田事務所そばに「ニュー本郷」が。この周辺にはレストランや和食屋など、「本郷」関係のお店が多いのだ。もちろん、あの本郷さんとは関係ないぞ。

Question 1 かいとうしゃ

本郷さんの後任はどなたですか?

千葉県・小川零戦さんほか多数

本郷さん! だったら良かったんだけど…。

ごめんなさい。ホントにごめんなさいね〜。いろんな方と出演交渉をしてきたのですが…。残念ながら、「おとなの事情」というやつがありまして…(苦笑)。というわけで、64ドリームの創刊以来、編集長をやらせていただいています、私「サオヘン」が、ナビゲーターとしてみなさんのお相手をさせていただくことになりました。ま、これまで本郷さんと一緒に4年間、このコーナーを作ってきたので、その経験を基にして、わかりやすい「質問箱」にしていきたいと思っています。

で、この「質問箱」の運営方法なんですが、これまで通り、みなさんから任天堂に対する疑問・質問を、アンケートや官製はがき、それにファックスなどで受け付けます。その質問のカタマリを、京都の任天堂本社に「よっこらしょ」と持っていって、広報や開発関係者などいろんな方々に、質問するというカタチをとります。

なので、今回の「質問箱」に登場するのは僕ひとりですが、今後の展開次第によっては、宮本さんがイキナリ出てきたり、任天堂広報のきれいなお姉さんも登場するようなこともあるかもしれません。だから、末永いご声援とご贔屓を、どーぞよろしくお願いいたします。

自慢じゃないけど、任天堂とのつきあいは30年以上。写真は故横井軍平さんが作った「ウルトラマシン」で遊ぶ小学生時代のサオヘンだ。笑ってくれたまえ

Question 2　NINTENDOスペースワールド

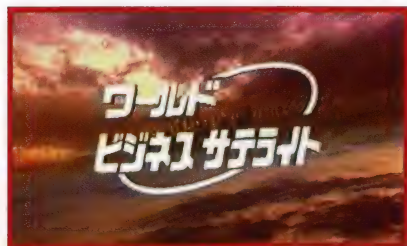
スペースワールドでドルフィンを必ず出して！

山梨県・イワシさん

出るようで出ないんです。

残念ながらドルフィンがお披露目されるのは、一般公開日（8月25日～27日）の前日（24日）のマスコミ向け発表会だけなんだそうです。スペースワールドは入場無料で、誰でも入れるイベントですが、この24日のプレス日だけは関係者以外入場できません。だから、一般ユーザーの方々は、直接ドルフィンを見ることができないということなんです。ドルフィンの発表をずっと楽しみにしてきた人も多いのに、いったいどーしてなんでしょうか？

「このイベントの大きな目的は、プレイヤブル（プレイできる）なソフトを実際に遊んでいただくことなんです。任天堂は、ビデオを見ただけでわかるような、きれいな映像のゲームを目指しているのではなく、触り心地のよさとか、実際に動かして楽しい、インタラクティブなゲーム作りをしているわけですね。そのような趣旨で言うと、今回のスペースワールドでは、発売間近のソフトを心ゆくまで遊んでいただきたいと考えているんです。それに、ショーの一番の目玉はGBアドバンスなので、そちらの方を注目していただきたいということなんですね。この新型ゲームボーイは年末に発売される予定になっているわけですから」（以下、赤文字は任天堂・広報のコメントです）

というわけで、今回のショーではドルフィンはお残念ながらおあずけ。でも、24日のマスコミ向け発表会には、2500人くらいの報道関係者が招待される予定なので、当日の夜のニュース番組や翌朝の新聞は要チェック。きっと、ドルフィンの外観や正式名称などが明らかになると思います。

できればチェックしておきたいのが、テレビ東京系の「ワールドビジネスサテライト」（夜11時～）。この番組では、ほかのニュース番組では紹介しない、新製品や経済関係の情報をわかりやすく解説してくれるのだ

Question 3　NINTENDOスペースワールド

スペースワールドで山内社長の講演はあるの？

千葉県・えのっちんくさん

今回はないようですね。

でも、24日のマスコミ向け発表会では、何人か、任天堂の方がお話しをしてくれるようですね。

「今回、副社長になった浅田（篤氏）と、ソフト開発を代表して宮本（茂氏）、それにハードを代表して竹田（玄洋氏）の3人が、マスコミや流通関係者の前で講演をすることになっています」

山内社長の元気な姿を誌面で紹介できないのは残念だけど、今回役員に昇格したばかりの、宮本さんと竹田さんの話は楽しみ。この発表会では、ドルフィン、GBアドバンス、そしてGBが携帯につながるモバイルの3つの構想が明らかにされます。そして、間もなく迎えようとしている21世紀に、任天堂がどんなエンターテイメントでわれわれを楽しませようとしているのか、具体的に提示してくれるでしょう。その模様は、次号の64ドリーム（9月21日発売）で詳しくレポートするので、お楽しみにね～。

スペースワールドで講演をするのは、実に4年ぶりの宮本さん。1996年のときはN64の魅力をたっぷり語ってくれたのだ

Question 4　NINTENDOスペースワールド

GBアドバンスは本当に冬に発売されるの？

東京都・クリオネさん

これは間違いないようですね。

個人的な予想を言えば、GBアドバンスの発売日はズバリ11月21日（火曜日）とにらんでいるんだけど、広報さん、どーなんですか？

「もちろん、GBアドバンスを年内に発売する予定です。でも、発売日などは、スペースワールドで明らかにする予定なんです」

では、ソフトのほうはどうなんでしょうか？

「GBアドバンスで実際に遊んでいただけるソフトは、『マリオカートアドバンス』など、9タイトルを出展する予定なんですが、自社だけでなく、いろんなライセンシーさんがソフトを作っていますので、15本以上のゲームをビデオ出展する予定になっています」

イベント会場では、プレイヤブルなソフトばかりに目がいってしまいがちですが、今回は会場で流されるビデオにも注目ということですね。それで、GBアドバンスは横型のデザインになるという話もありますが、雰囲気だけでも教えてもらえませんか？

「かっこいいですよ」

それで？

「そうですねぇ…。洗練されたデザインになっていますねぇ」

それから？

「あとは…。ま、とにかく、スペースワールドでは140台もの実機が展示されますので、関心のある人は会場まで足を運んでいただきたいですね」

ところで、何色出る予定なんですか？

「それは会場で…」

同時発売されるソフトは？

「だからそれも～」

価格はいくらになるんですか？

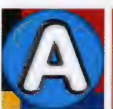
「…」

…というわけで、これまで秘密のベールに隠されてきたGBアドバンスも、いよいよ数日後には全貌が明らかになるのだ！　いざ幕張へ！

スペースワールドでの公式発表がまだだというのに、GBアドバンスの予想図が発表されている。写真はアメリカのign.comのホームページに掲載されたもの

Question 5　NINTENDOスペースワールド

スペースワールドの魅力を教えて！

富山県・黒と赤さん

やっぱりタダで入場できることでしょう（笑）。

東京ゲームショウでは、小学生以下は無料だけど、中学生以上は入場料として1000円（前売り）を支払うことになっている。でも、ニン

ハミダシ質問箱
『マリオテニス64』の売れ行きはどうですか？（滋賀県・本GO好き尾さん）
すごーくいいみたいですよね。でも、任天堂は9月末の決算期にならないと実数は発表しない会社なんですね。

テンドウスペースワールドは入場無料、タダなんです。最新のゲームが遊べて、世界で初めてGBアドバンスで遊べて、それでもタダ。いいでしょう？　で、それ以外の魅力というと…？

「手前みその話になりますけど、会場の雰囲気の良さでしょうか。スペースワールドでは、基本的に任天堂の社員がゲームの説明員をやることになっているんです。そのため、京都本社の社員だけでなく、北海道や大阪などの支店営業所からも幕張に社員を喚んでくるんですが、その交通費や宿泊費は莫大な金額になるんですよ。コスト面から考えると、東京でコンパニオンを頼んだ方が安いんです。でも、任天堂の方針として、『自社の商品の説明は社員がするべきだ』というのがあるから、社内に応援を頼むんですね。その意味で手作りのショーと言える思いますね」

来場者の誰もが感じると思うんだけど、スペースワールドって、とても家庭的な雰囲気にあふれていて、楽しい気分にさせられるイベント。昨年は、任天堂関係者が約300人、それに各サードパーティや広告代理店関係の人を加えると、約1000人のスタッフが動員されたそうです。ゲームを遊んでいて、ふと横の説明員を見ると、実は有名なディレクターだったりすることも珍しいことではないんです。

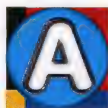
「開発者というのは、京都にいることが多くて、一般のユーザーさんとコミュニケーションをとる機会があまりないわけです。だから、スペースワールドで、直接ユーザーのみなさんに会ったり、意見が聞けるというのを楽しみにしているところもあるんですね。だから、お客さんだけでなく、お迎えする私たちも楽しみなイベントなんですよ」

いやあ、僕らも楽しみです。みなさん、20世紀最後の夏を飾るイベント、NINTENDOスペースワールド2000でいっぱい思い出を作りましょう！（来れない人、ゴメンなさい！）

英語で「親切にもてなす」というときに「ホスピタリティ」と言うけれど、まさにスペースワールドにぴったりの言葉。実は1日中立ちっぱなしで大変なんだろうけど、スタッフはずっと笑顔で迎えてくれるのだ

Question 6　NINTENDOスペースワールド

スペースワールドにジョアンナ・ダークさんは来るの？

大阪府・スモークピータンさん

残念ながら来ないようですね。

ジョアンナ・ダークって、アメリカで発売中のN64ソフト『パーフェクトダーク』の主人公の名前だけど、そのCMに出ていた女優さんのことを言っているんですよね？　彼女はロサンゼルスで開かれた世界最大のゲームショー「E3」にも来ていて、「ジョアンナ・ダーク役の方の、芸名と言うか、実際の名前を教えてください」と、任天堂関係者にお聞きしたところ、「知りまへんなあ。ジョアンナ・ダークのままでエエんとちゃいますか」ということで、結局名前はわからずじまいなんですが…。その彼女、セクシーでとてもかっこいいんです。それに、日本のCMにも登場するというし、スペースワールドに来ることを楽しみにしていたんですけど…。

「でも、怪人ゾナーは来きますよ（笑）。怪人ゾナーは『おはスタ』（テレビ東京系）で大人気なんです。あと、キャメロットの高橋兄弟も27日の『マリオテニス64』の決勝大会に来ることになっています。アメリカのイベントで有名人をどんどん連れてくるというのは、ビジネスショーとしての位置づけがE3にあるからなんですね。スペースワールドというのはE3とは違って、ユーザーのみなさんに未発売のソフトをじっくり遊んでいただくことを最大の目的にしているんです。だから、あまり派手な演出をするより、できるだけ多くのゲーム機を置くようにしているんです。それに、来場者も家族連れの方が多いですし、小さなお子さんがジョアンナ・ダークを見ても、さっぱりわからないですよね（笑）」

お父さんはわかるんですけどね（笑）。ま、それはともかく、マリオやルイージ、それにポケモンの着ぐるみもやってくるそうです。記念撮影用にカメラを持っていくといいでしょうね。

E3の任天堂ブースに現れたジョアンナ・ダークさん（写真右）。きっと9月頃には日本のCMでも見られることになりそう

Question 7　NINTENDO64ソフト

9月以降はどんなN64ソフトが出ますか？

東京都・任天堂命さん

『シレン2』が9月27日に出ますよね。

スペースワールドでは、任天堂から、これまで未発表だったN64ソフト7本を含む、10本のソフトが出展されるけど、発売スケジュールは公表されていない。「新作ソフトはいつ発売されるの？」というわけで、広報さんに聞いてみました。

「順番から言うと、『パーフェクトダーク』が出て、今回初めて発表した『罪と罰』、年末恒例の『マリオパーティ3』、そして12月に『ポケモンスタジアム金銀』を発売するという流れになると思います。そのようなラインナップに、『どうぶつの森』『バンジョー2』『ミッキーのスピードウエイUSA』、それに『カスタムロボV2』をどのように絡めていくかということになりますね。スペースワールドで出展する10タイトル（別冊ふろくを見よう）のうち、なかには漏れるものもあるかもしれませんが、年内にはできるだけ出したいと思っているんです。だから、今からハードを買っても充分楽しめるだけのラインナップになっていると思いますね」

ということは、10月から年末までのわずか3ヵ月の間に、任天堂から発売されるN64ソフトは実に7〜8本。これに加えて、GBアドバンスや『ポケモン金・銀』の最新作も出るという話だから、20世紀最後の年を飾るにふさわしい、ソフトラッシュになりそうな感じですね。

年末に発売されそうなレア社のソフトは、「ミッキーのスピードウエイUSA」など3本。やっぱ、レアってすごい会社です

Question 8　NINTENDO64ソフト

『どうぶつの森』はどこで作っていたのですか？

64ドリーム編集部・サオヘン

さあ、どこなんでしょう。

って、自分の質問を、自分で答えてどーする

ハミダシ質問箱

ドルフィンの1作目は「マリオ」と言ってください（神奈川県・あゆか茶さん）

きっとそうでしょう。これまで、新ハードが発売されるときは必ずマリオが登場してきたわけですから。スペースワールドで発表されるといいですね。

(笑)。きっと、来月号でこのような質問が送られてくるだろうということで、先手を打って広報さんに聞いてみたというわけです。

「『どうぶつの森』は宮本の情報開発本部で作っているソフトですね」

やっぱり! 以前、宮本さんが64ドリームのインタビュー(2000年2月号)で、「女子高生にも興味を持ってもらえるソフトで、任天堂として新しいキャラクターを作っていきたい」と話していました! ちなみにこのゲーム、元ヨッシーチームが作っているようです。あと、今回発表されたN64の新作ソフトで、とても気になるのが『罪と罰』。これって、任天堂の臭いがしないソフトという感じです。

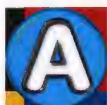
「『罪と罰』はいい感じでしょ。単なるアクションシューティングではなくて、ストーリー性を重視したゲームになっているんです。これを開発しているスタッフのことは、まだ発表できないんですけど、次号ではきっと…」

どうやら、任天堂ではない、別の開発会社で作っているようです。発売も『パーフェクトダーク』の後のようだから、遅くとも11月には遊べるようになりそう。楽しみです。

「罪と罰」というタイトルを聞いて、「なんじゃ？」と思った人も多いと思うけど、イメージイラストはとてもいい感じです

Question 9　NINTENDO64ソフト

『赤と黒』になった理由を教えて!

兵庫県・羽田奈緒子さん

『パーフェクトダーク』に戻りましたよ～。

ついでに(仮)もとれたので、みなさんご安心ください(編集部に、「どーして、『パーフェクトダーク』を焼き肉のタレのようなタイトルにしたの!!」という質問というか、厳しい意見がかなり寄せられました)。でも、どーしてタイトルを元に戻したんでしょうね？

「このソフトは『ゴールデンアイ』のシステム的な流れを汲んだゲームなんですね。『ゴールデンアイ』は世界的に大ヒットしましたが、国内となると残念ながらビッグヒットまではいかなかったんです。でも、とてもゲーム性の高い3Dガンアクションゲームなので、今度の『パーフェクトダーク』ではビッグヒットを狙いたいと考えたわけです。でも『パーフェクトダーク』と聞いても、『何それ？』という人が多かったのも事実で…。それで、日本人にわかりやすい名前にしようということで、『赤と黒』に変更したわけですね。でも、タイトルを発表したあとで、お客さんから、『パーフェクトダークでもわかるのに』といった声が寄せられたのも事実ですが…。それで、プロモーションも含めて、総合的に判断した結果、元のタイトルに戻すことにしたというわけです」

『パーフェクトダーク』に限らず、ソフトタイトルが発売前に変更することは少なくない。たとえば、『ヨッシーストーリー』は、最初は『ヨッシーアイランド64』と発表されていて、発売直前に『ヨッシーの絵本』と呼ばれたこともあったし。要はタイトルよりも、ゲームのおもしろさが大事というわけで、『赤と黒』のことはスッパリ忘れましょう(と言いつつ、しつこく書いていきそうな自分がコワイ)。

パーフェクトダーク
PERFECT DARK

いいタイトルって、覚えやすく、わかりやすく、語感がいいというのが基本。その意味で、「パーフェクトダーク」はいいタイトルの部類に入ると思うのだ。そのうち「PD」という略号だけでも伝わるようになればいいんだけどね

Question 10　NINTENDO64ソフト

『ダイナソープラネット』は日本で発売されますか？

宮崎県・なぶぞうさん

きっと発売されると思いますよ。

でも、スペースワールドでは出展されないようで、とても残念です。E3で『ダイナソープラネット』を実際にプレイしてきたんですが、個人的に言って、N64で最も期待するソフトのなかの1本です。基本的な操作性は『ゼルダ』と同じだし、ボス戦(？)に出てきたティラノザウルスはめちゃくちゃ迫力があったし、アフリカの民族音楽のようなBGMはとても壮大な雰囲気を演出していて…。しかも容量は『ゼルダ』の倍の512メガ! だからキャラもよくしゃべるんです。こんな期待作、どーして出展してくれないの～？

「『ダイナソープラネット』は、少なくとも年内の発売がないということで、出展を見送ったということです」

せめてビデオだけでもいいから、みんなに見てほしかったです。あと、同じくレア社で作っている『コンカー バッド ファー デイ』も残念ながら出展されないとのこと。こっちのほうは、アメリカでは17歳以上じゃないとプレイできないようになっているので、ちびっ子ゲーマーがいっぱいやってくるスペースワールドで出展するのは難しいということなんでしょうね。

映画「ネバーエンディングストーリー」のワンシーンを思い出しそうな「ダイナソープラネット」。映画もゲームもイギリス製なんだよね

Question 11　NINTENDO64ソフト

『ムジュラ』の最初に出てくるデグナッツの樹の意味は？

北海道・ドラゴニアさん

あれって意味がありそうですよね。

ゲームの序盤、クロックタウンに入る道筋で、デグナッツリンクが出会うデグナッツの樹。ナビィから「あんたに似てるよね」って言われたり…。それに、エンディングでも意味ありげに登場するので、「どうして？」と思った読者も少なくないはず。

「あのデグナッツの樹は、実はデグナッツ王家の執事の息子なんです。もともと、『ムジュラ』に登場するお面というのは、ダルマーニ3世(ゴロン)とか、ミカウ(ゾーラ)など、すでにこの世にいない人たちのものなんです。ということで、最初にリンクがかぶることになるデグナッツのお面も、すでにこの世を去った執事の息

ハミダシ質問箱
『ドンキーコング64』のソフト単体版は出ないのですか？（岐阜県・倉田明央さん）
今のところ予定はないようですね。あと、『パーフェクトダーク』はメモリー拡張パック同梱版と単体版が出るようです。

ハミダシ質問箱

『マリオストーリー』のCMを見ました！（宮城県・あしかさん）

「あのCMの、マリオの声優さんは最初に候補を十数人選んで、そのサンプルボイスを宮本に聞いてもらって選んだんですよ」（広報）

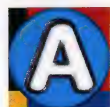
子のものということです」

そーかぁ。そーだったのかぁ！　だから、リンクが執事に会ったときに「なんだか息子に似ている」みたいなことを言われるし（デグナッツのほこら）、エンディングではデグナッツの樹に寄り添っている執事の姿を見ることができるというわけなんですね。『ムジュラの仮面』はホントに奥が深いゲームです。

エンディングの最後のほうのワンシーン。バックストーリーを聞いて見ると、ちょっぴり泣けます（写真が見えにくくてゴメン）

Question 12　NINTENDO64ソフト

「ムジュラ」の語源は何ですか？

福岡県・小林むねゆきさん

とてもいい質問ですね。

『ムジュラの仮面』の開発者に何度かインタビューをする機会がありながら、聞きそびれてしまっていたんです。僕も知りたかった、というわけで、広報さんを通じて開発者の方に聞いていただきました。

「ちょっと前に『ジュマンジ』という映画がありましたよね。ロビン・ウイリアムが主演していて、いろんな野生動物が出てくる変な世界に迷い込むという映画。その不思議な感覚が、『ムジュラ』の世界観に似ていたということなんです。ただ、そのまま『ジュマンジの仮面』にするわけにはいきませんから、アートディレクターの今村（孝矢氏）の「イマムラ」をくっつけて、それで『ムジュラ』（笑）。だから、造語なんです。とても語感がいいということで、宮本も『それならいい』ということになったようですね」

ロビン・ウイリアムさんは、娘さんに「ゼルダ」という名前をつけたという話だし、とても因縁めいたものを感じます。そのうち、『ゼルダ』がハリウッドで映画化されるかも？　ちなみに、10月にアメリカで発売される『ムジュラの仮面』は、英語での表記が『Majora's Mask』になります。発音は「マジョラズマスク」。スペルを日本語の発音にあわせたつもりでも、「ポケモン」が「ポキモン」って呼ばれたり、「ニンテンドウ」のことを「ナインテンドウ」って呼ぶ人もいて、結構英語の発音って面倒なんですね。なので、アメリカ人に『ムジュラ』と言っても通じないのでご注意を。

ムジュラの語源だった今村さん。これまで、『フォックス64』や『F-ZERO X』などの作品があります。似顔絵のホームページも開設しているので、ぜひご覧ください

www8.freeweb.ne.jp/art/imao

Question 13　ゲームボーイソフト

『ポケモン』は世界で何本売れていますか？

大分県・トライフォースさん

すごいことになっていますよ〜！

その数、実に4246万本！　売上げを定価で単純計算すると、なんと1600億円以上!!　この本数、任天堂が国内および海外に向けて、赤・緑・青・ピカチュウ、それに金・銀の『ポケモン』を出荷した総数だそうです。集計したのは、今年の3月末ということですから、今では5000万本を超えちゃっているのかもしれないですね。

「エリア別に言うと、国内が2057万本で、海外は2189万本です。今のところ、海外では『青』（海外で発売されている青バージョンは日本版の緑バージョンにあたる）や『金・銀』は発売されていません」

アメリカで『ポケモン金・銀』が発売されるのは10月（トータルで2000万本出るというウワサも）。日本でも年内には『ポケモン金・銀』の最新作が発売されることになっているから、来年の3月末の出荷数はトンデモないことになっているんでしょうね。

ポケットモンスター　色別の出荷数（単位：万本）

	国内	海外
赤	418	814
緑	404	819（ブルー）
青	201	—
ピカチュウ	316	555（イエロー）
金	353	—
銀	364	—
計	2057	2189

※海外の数字は日本からの出荷数を表示しています

Question 14　コマーシャル

『マリオテニス64』のCMについて教えて！

神奈川県・すにておりま64さん

横山めぐみさんが出ているCMですね。

『マリオゴルフ64』を制作したのはキャメロット。昨年は『マリオゴルフ64』を作った会社なんですが、CMの展開が似ていますよね。前作では俳優の伊武雅刀さんがお父さん役で出演してたし。それに、パッケージがどちらもスッキリした、お揃いのデザインになっていますよね。ところで、この『マリオテニス64』のCMにはちょっとした裏話があるようなので、広報さんに聞いてみました。

「広告代理店から出されたCMの絵コンテは、マリオがワルイージにこてんぱんにやられるようになっていたんです。CMでは、ゲーム画面の面白さをできるだけ伝えたいと考えているんですね。だから、それを見て『いいなあ』ということになって、実際に画面撮りをすることになったんです。ところが大変（笑）。マリオの顔にボールが当たるシーンがあるでしょ？　あれ、広報の2人でやったんですけど、なかなか撮れない（笑）。ラリーをずっと続けながらお互いに少しずつ近寄っていって、『このタイミングだ！』って感じでスパーンっと打っても、股の間をボールが抜けたりして…（笑）。何度やっても、ボールがマリオの顔にヒットしないんですね。あのシーンを撮るためだけに1時間以上かかったと思います。『マリオテニス64』のCMは2本作りましたけど、『国体2位篇』よりも『つかんだわね篇』の方を多く流しています。それで、お店のデモ機のところで、お子さんたちが実際に『打ったら戻る、真ん中へ』って言ってくれてるみたいで、うれしいですね（笑）。このテニスプレーの鉄則は、ダブルスでやるとダメなんですけどね（笑）」

ところで、このCMの監督は『ピカチュウげんきでちゅう』と同じ人なんだそうです。あのCMも、ピカチュウが思うように動いてくれなくて「画面撮りが大変だった」という話を聞いたことがあるんですが、何気なく見ているCMのひとコマ、ひとコマの裏には、いろんな苦労があるということなんですね。

「CMの話、もうちょっと話していいですか？（笑）。カメラがボールの後ろを追いかけていく再現シーンがありますけど、もともとゲーム

には入っていなかったんです。でも、CMでそれを使いたいという話をキャメロットさんにしたら、『それで迫力が出るのなら』ということで、仕様に入れていただいたんです。で、アップにするとボールが回転していないとおかしいですよね。CMを作るときのバージョンでは全然回転していなかったんですけど、『いい回転させますから』と言っていただいて…。キャメロットさんにはすごくご協力をいただきましたね。今後も、プロモーション側と開発者サイドがうまく連携しながらやっていきたいですね」

キャメロットの次回作は『テニスGBカラー』（11月1日発売予定）。そしてGBアドバンスのRPG『黄金の太陽』も登場する予定です。高橋兄弟のインタビュー（2000年7月号）では「同時発売したい」と言っていたので、年内には楽しめそうですね。

マリオの顔にボールがヒットする瞬間。15秒CMだとアッという間に終わってしまうので、ビデオに録画して鑑賞するのもいいかもね

Question 15　ゲームボーイカラーソフト

『コロコロカービィ』の開発に桜井さんは関わったのですか？

神奈川県・瀧松吉井さん

監修されたようですね。

カービィの生みの親と言えば、ハル研究所の桜井政博さん。『コロコロカービィ』を開発したのは任天堂の開発二部で、この部署ではこれまで、ファミコン、スーパーファミコン、サテラビューなどのハードやソフトの開発をしてきたところです。今回、桜井さんは監修（チェックするような仕事）という立場で、開発に参加されたようです。

「先月号で本郷が言っていましたけど、『コロコロカービィ』はもともと、仮称『玉ころがし』と呼ばれていたんですね。それで、『何を転がそうか？』ということになったときに、『ゼルダのゴロンはどうだ？』という話もあったようですよ（笑）。でもカービィの方が人気もあるし、その方がピッタリだなあということになったんです」

それって、『ゴロゴロゴロン』？（笑）。いいなあ、欲しかったなあ。個人的にも、ゴロンの大ファンだし…。あと、『コロコロカービィ』ではどんな楽しみ方があるんですか？

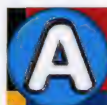
「CMではゲームボーイを傾けて操作するシーンが流されますが、それ以外にもカクテルを作るように、シャカシャカと強くシャッフルさせると、レースがはじまったりとか。つまり、『動きセンサー』は傾きだけではなく、振りの強さとか回数を検知する機能もついているんですね。ただ、あまり強く振りすぎると、GBが飛んでいくこともあるので気をつけてください（笑）」

あと、振るのに夢中になって、隣に座っている人のアゴにアッパーをくらわせたりとか（笑）。昔に比べれば安くなったとはいえ、大切なゲームボーイ。大事に扱ってほしいものです。

ゴロンもゲームボーイソフトになりたいゴロ。それで、女子高生の人気者になるゴロ

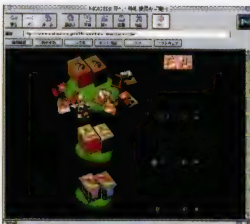
Question 16　ニンテンドウ

任天堂ってもともと花屋さんだったんですね。

三重県・風来茶さん

「札」の文字が抜けてますよ〜（笑）。

風来茶さん、花屋さんじゃなくって、花札屋さんですよ〜。1文字抜けただけでも、こんなに意味が変わってしまうんですね（笑）。それに、「もともと花札屋さんだった」というのもおかしくて、現在も花札を作っているんです。任天堂は、花札以外にもトランプなどを作っている世界的なカード会社でもあるんですね。

「カード類は総売上げの1パーセントを切るぐらいです。でも、トランプや花札、それにポケモンカードなどのカード類の売上げは、金額にすれば年間68億円なんです。これだけでも、1つの会社ができそうですが…（笑）。任天堂全体の総売上げは5300億円ですから、トランプと花札にしぼると1パーセントを切ることになるんですね。ただ、売上げの比率が低くなったからといって、この事業をやめるつもりはありません。そのような、昔からの娯楽である花札やトランプを供給しつづけることも、任天堂の使命だと考えているんですね」

先月号のアンケートで、「よく遊ぶおもちゃ」の7位に入っていたトランプ。今でも娯楽品として健在なんですね。僕が学生の頃は「セブンブリッジ」とか「ページワン」ばかりやっていましたけど、みなさんはどうですか？

任天堂ホームページには、花札のことを紹介するページもあるのだ。花札の商品名に「大統領」とつけるのもスゴイけど、いちばん高くて2000円です

「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。新ハードから、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。「任天堂の○○さんへの質問」というように、回答者を指名するのもいいよん。

あて先はこちら!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡ 03（3230）0675

このコーナーでは任天堂関係者の方の似顔絵を掲載していく予定です。みんなの力作をどんどん送ってね（愛知県のSHINSEIさんの作品）

64DREAM Monthly News

毎月新聞

The Best Game Magazine

ザ・ロクヨン ドリーム 64DREAM

発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

TOP NEWS 8月25～27日の3日間、幕張メッセでNINTENDOスペースワールドが開催!!

超期待のGBアドバンスはもちろん、N64やGBの新作も続々登場!!

いよいよ待望のNINTENDOスペースワールド（以下スペースワールド）が開催される。読者の中にも、地方での開催を望む声が多いけれど、残念ながら今回も会場は幕張メッセのみ。だから、当日会場に来れなかった人のために、編集部ではいろんな企画を考えているぞ。また、来月号ではスペースワールドの盛り上がり具合や、会場で明らかになった新作ソフトを徹底紹介するので楽しみにしていてね。ところで、今回のスペースワールドの目玉は、何といっても初お目見えのGBアドバンス。特にGBアドバンスは140台もが、プレイ可能な状態で設置されるのだ。驚くほどきれいな画面でゲームが楽しめるということなので、ぜひとも体験してみたいよね。さらには、携帯電話を使ったいろんなやりとりを展示しているモバイルコーナーも大きな話題になりそうだ。もちろん、たくさん登場するN64の新作ソフトやGBの最新作も楽しみだね。幸運にもスペースワールドに行ける人は、会場内の地図や、出展ソフト一覧などお役立ち情報や、おもしろ情報満載の本誌別冊付録「任天堂スペースワールド2000ハンドブック」を持って幕張メッセに集合しよう。これを機会に、読者同士の交流が始まったら、楽しいね。当日は、64ドリーム編集部のメンバーも全員会場にいるはずなので、見かけたら気楽に声をかけてね。

◆残念ながら「ドルフィン」は前日の記者発表会のみでの展示。もちろんの編集部メンバーも取材にいくので、「ドルフィン」については来月号でたっぷり紹介するぞ（写真は昨年のものです）

任天堂新社屋への道のり Vol.6

そろそろ完成にむけてカウントダウンという感じの新社屋の工事。建物の外観は、8月号で紹介した写真とほとんど変化がないようで、外観上はほぼ完成と言っても間違いないだろう。実は今回は仕事の都合で、任天堂に2回訪問。1回目に訪問した時は、「任天堂」とかかれたプレートが門柱に取り付けられていたのだが、翌週に訪問したときにはそのプレートはなかったのだ。来月からは消えてしまった看板の謎を追って、新たなシリーズに突入するぞ（ウソ）。

7月25日にとった写真

1週間後にとった写真

◆消えてしまった謎の看板。あの時の看板は単に試作品だったのか? 謎は深まるばかりだ

NEWS ニュース 『マリオテニス64』とショートテニスが楽しめるテニスクラブを紹介しよう

『マリオテニス64』が大好きで、本当のテニスにチャレンジしたくなった人も多いんじゃないかな? そんな人にピッタリのテニスクラブを紹介しよう。都内のクラブだけだけど、ここでは『マリオテニス64』とショートテニスの両方が楽しめるぞ。また、ショートテニス用のマリオラケットの販売もしているので、手に入れたい人は訪ねてみてはどうかな。

『マリオテニス64』とショートテニスが楽しめるテニスクラブ

○VIPインドアスポーツクラブ
東京都江東区扇橋1-21-25
03-3649-2141

○TOPインドアステージ
東京都江東区亀戸6-31-1
03-3636-3990

○セサミテニススクール向島
東京都墨田区東向島3-13-10
03-3610-3601

○セサミテニススクール東久留米
東京都東久留米市氷川台1-3-12
0424-72-1191

○三恵インドアテニススクール
東京都北区赤羽南2-4-14
03-3903-9090

○緑が丘テニスガーデン
東京都三鷹市北野4-1-25
03-3307-2101

○グリーンエイトテニスクラブ
東京都世田谷区上用賀3-6-16
03-3700-8381

●はみだしNEWS● 8月1日からコナミがiモードで実際のデータを使って株式を仮想売買する、「マネーゲーム仮想株取引」配信をスタートしたぞ。お金はないけど、株取引に興味があるという人にはピッタリだね。

「ドルフィン」の正式名称はネットで話題の「スターキューブ」なのか？

トピックス

昨年5月の記者会見以来、新しい情報がほとんど発表されていない「ドルフィン（仮）」。ネット上では、正式名称についていろんなウワサが流れていたけど、本命視されているのは「スターキューブ」という名称だ。事実、任天堂は、昨年の12月に「スターキューブ」の名称でおもちゃ関係の分類で商標の出願をしている。また、「スターキューブ」で可能になるネットワークサービスの名称が、「スターロード」になるという新情報もネット上に流れていたぞ。ただ、ここに来て「スターキューブ」ではないというウワサもちらほら。いずれにしても、全てが明らかにされるまでもうすぐ。いまさらじたばたしてもしかたないよね。果報は寝て待てってことかな。

『コロコロカービィ』が転がるのはこの秘密のチップのおかげなのだ

GBを傾けるという、いままでなかった操作方法がユニークな『コロコロカービィ』。この操作を可能にするために、カートリッジの中には『動きセンサー』という特殊な部品が組み込まれているのは知ってるかな？ これは、アメリカのAnalog Devices社製の「加速度センサー」といわれる部品が使われているのだ。この部品が検知した本体の傾きが、『カービィ』の動きに反映されるわけだね。「振動カートリッジ」に続くおもしろカートリッジ、「動きセンサーカートリッジ」が登場して、GBの世界がますます楽しくなるよね。

◆この黒いチップが「加速度センサー」なのだ。実際の商品では、カートリッジの左上に、この部品が組み込まれているぞ

ポケモンセンターでしか買えないオリジナルグッズの新シリーズ登場

NEW 新製品

ポケモンセンタートーキョーとポケモンセンターオーサカの各店舗でしか手に入らない、オリジナル商品の新シリーズが発売されたぞ。まずは「ポケモンクッキング」。これは、ポケモンたちが自然公園に集まり、それぞれが得意な料理をつくったり、食べたり、遊んだりというサイドストーリーをベースにデザインされた商品だ。ミニタオルやハンカチ、プレートにグラスやコースターなど多数の商品が用意されているぞ。次に登場するのはポケモンセンターオリジナルのお菓子で、その名も「ポケセン」。「ピカチュウあられ」、「フシギダネの柿の種」、「ワニノコのバリセン」の3種類があるぞ。どちらのシリーズも7月から随時ポケモンセンターで販売される予定なので、チェックしてみよう。

◆「ポケセン」（写真左上のきんちゃく袋）と、「ポケモンクッキング」。「ポケセン」が入っている袋は、GBを入れたりと、いろいろ使えそうだね

インターネットかｉモードでの予約でマムル携帯スタンドをゲットしよう

キャンペーン

9月27日に発売が予定されている『風来のシレン2』。楽しみにしている人も多いよね。先月号では、ローソンのLoppiでの予約キャンペーンを紹介したけど、実はインターネットやiモードでも予約キャンペーンを行っているのだ。ジーパラコム（www.gpara.com）か、ｉモードのポケットジーパラ（p.gpara.com）で『風来のシレン2』を予約すると、特典として、携帯電話をしっかりとキープしてくれる「特製マムル携帯電話スタンド」がもらえるのだ。シレンファンなら要チェックのアイテムだね。

◆かわいいマムルの携帯スタンド。予約受付けは9月21日までだけど、限定商品なので、期間内でも予約受付けを終了することがあるぞ。欲しい人は急いだ方がいいかもね

最新映画も絶好調!! のポケモングッズを紹介するぞ

ポケモンモデル2000

バンダイ／8月下旬発売／200円／ラムネ菓子付き

リアルでカッコイイポケモンの組み立てフィギュアだ。映画でも活躍中のエンテイを中心に伝説のポケモン3体が発売されるぞ。

◆左からスイクン、エンテイ、ライコウの3体だ。とってもカッコイイよね

新ポケモンポップ

バンダイ／8月下旬発売／150円

かわいいポケモンケースと棒付きキャンディがセットになった商品だ。キャンディは3種類のフルーツの味があるぞ。

◆ポケモンのプラケースにはチェーンもついていてカバン等にもつけられるぞ

ポケモンうごくよ!

バンダイ／発売中／300円／ラムネ付き

現在大人気発売中のゼンマイ可動式のフィギュアだ。5体全部集めたかな？

ピカチュウ	トゲピー	キレイハナ	ピチュー	チコリータ
トコトコ前進	ランダムに走行	フリフリダンス	ヨチヨチ歩き	はっぱを回し前進

チュンソフトの人気ゲーム『弟切草』が映画化されることになったぞ!!

ニュース

FCやPSで発売されたチュンソフトの『弟切草』は、サウンドノベルという新しいゲームジャンルを開拓した、ホラーアドベンチャーの名作だ。この『弟切草』が映画化されることになったのだ。東宝系の映画館で、2001年1月に公開が予定されているぞ。どんな映画になるのか楽しみだね。

●はみだしNEWS● 最近話題の新製品にはキューブと名の付くものが多い。アップル社のパソコンはその名もずばり「CUBE（キューブ）」だし、先日ソニーが発表した業務用パソコンは「GSキューブ」なのだ。

●はみだしNEWS● 今年のツール・ド・フランスは7月1日から23日まで期間、連日200キロ前後の距離を疾走する非常にハードな自転車レースだ。優勝は2年連続で、アメリカのランス・アームストロング選手が獲得したのだ。

NEW 新製品 ゲームボーイが入る革のケースをインターネットで発見したぞ!!

ゲームボーイ用として使える革製のケースを、インターネットで発見したので、紹介しよう。大人でもゲームボーイで遊んでいる人は多いけど、持ち歩く時、ちょっと恥ずかしいって思っている人もたくさんいるはず。こんな革のケースならいいかもしれないね。値段はちょっとお高くて3800円。

➡さすが1億台突破のゲームボーイ。世界中にはいろんな商品があるよね

イベント 第4回文化庁メディア芸術祭で応募作品を募集しているぞ

第4回目となる「文化庁メディア芸術祭」への作品募集が、8月1日より始まったぞ。この賞の受賞者が、海外の著名なコンテストでも受賞したり、受賞をきっかけに大きくステップアップするケースもあり、賞としての価値も年々高まってきているぞ。募集しているのは、デジタルアート部門やアニメーション部門など全部で4部門。締切りは2000年10月31日までなので、自信のある人はチャレンジしてみたらどうかな。詳しくは、www.cgarts.or.jp/festivalまで。

イベント 『牧場物語GB3』の発売を記念して夏休みの作文コンテストを実施!!

9月29日に発売が予定されている『牧場物語GB3』。このソフトの発売を記念して、「あなたが牧場主だったら…チャレンジしたいこと」をテーマに作文コンテストを実施することになったのだ。例えば、「たくさんの子供達が来てくれるふれあい牧場にしたい」とか、「自家製のチーズやバターなどをつくれる牧場にしたい」といったように、牧場主としてチャレンジしたいことを、400字詰め原稿用紙3枚以内にまとめて応募するのだ。締切は2000年9月30日（当日消印有効）。君だけのすてきな牧場をじっくり考えて応募しよう。もちろん賞品も用意されているぞ。

『牧場物語GB3』作文コンテスト実施概要

●募集締切 2000年9月30日（当日消印有効）
●賞品
優秀賞（1名）全国共通玩具券5万円分
牧場物語GB3とGBカラー
レイモンド目覚し時計
佳作（10名） 牧場物語GB3とGBカラー
レイモンド目覚し時
レイモンド賞（10名） レイモンド目覚し時計
●テーマ あなたが牧場主だったら…チャレンジしたいこと
●応募資格 小学校3年生〜中学3年生まで
●応募方法 あなたが牧場主だったらどんなことにチャレンジしたいのかを、400字詰原稿用紙3枚以内にまとめ、郵便番号、住所、氏名、年齢、学年、電話番号を明記のうえ郵送
●あて先 〒164-8773 東京都中野郵便局私書箱71号 牧場物語GB3 作文コンテスト係
●審査員 レイモンド・ジョンソン他
●問合せ先
「牧場物語GB3」PR事務局
℡03-3358-6758

NEW 新製品 ふきぐるみ付き「ピカチュウポーチ」がモリガングから発売されたぞ!!

モリガンクから発売されたばかりの、GBカラー専用「ピカチュウポーチ」を紹介するぞ。このポーチには、GBカラーとカセット、さらには予備電池1組と通信ケーブルも収納できるのだ。付属のストラップを使えば、肩や首からも下げることができるぞ。また、GBカラーのスクリーン面を拭くための「ふきぐるみ」も付属。汚れたら洗って何度でも使えるし、メガネ拭きと同じ材質を使っているので、スクリーンに傷が付く心配もないから、安心だ。便利なアイデアがいっぱいだね!

⬅青、赤2色あって、すでに発売中。価格は1900円だぞ

ニュース ツール・ド・フランスがゲームに登場 コナミが独占商品化権を獲得したぞ!!

7月19日、コナミは「ツール・ド・フランス」を題材としたゲームの商品化について、La Societe du Tuur de France（ソシエテ・ドゥ・ツール・ド・フランス）と契約を締結したと発表した。これでコナミは、ソニー、任天堂、マイクロソフトのゲーム機向けのソフトとして、ツール・ド・フランスのゲームを独占的に商品化していく権利を取得したのだ。また、ツール・ド・フランスをテーマにしたネットワークゲームについても視野に入れており、今夏より制作に着手し、全世界に向けて発売していく予定とのこと。ツール・ド・フランスは、特にヨーロッパでは絶大な人気を持つ自転車レース。コナミの欧州戦略には欠かすことのできないソフトの1つと言えそうだ。

ニュース GBソフト『ハムスターパラダイス』のハムちゅーが携帯電話に登場するぞ

アトラスから発売されている人気のGBソフト『ハムスターパラダイス』。このソフトに登場するハムちゅーが、日立製の携帯電話「cdmaOne C903H」に登場することになったのだ。「C309H」は7月に発売されたばかりの新製品で、大型のカラー液晶画面が搭載されているのだ。出荷時からインストールされている、ハムスター占いや簡易育成ゲーム、画面モード（壁紙、スクリーンセーバー）が256色のカラー画面で楽しめるようになっているぞ。また、このハムちゅーは、ノートブックやペンケース、レターセット、消しゴムなどのたくさんの文房具にも登場する予定なので、これからいろんなところで目にするかもしれないぞ。

⬅最初からインストールされているので、すぐにハムちゅーと会えるのだ

GOOD オススメ 今月のマリオクラブおすすめはこの3本

N64 マリオストーリー

おなじみの『マリオ』を主人公としたロールプレイングゲーム。クッパ、ピーチ姫などの「マリオ」シリーズのキャラクターが登場する。3Dのフィールドに、平面的に表現されたキャラクターを配置するという画面構成には独創性があり、また、それを活かした独特の演出表現やコミカルに描かれたキャラクターなどにより視覚的印象が良い。サウンド面でも、豊富に用意されたBGM、効果音などにより、ゲームを盛り上げている。戦闘時にボタン入力のタイミングによって攻撃力や防御力が変化する「アクションコマンド」やエンカウント時のアクションが影響する「せんせいこうげき」など、ゲーム全体を通じてアクションの要素が盛り込まれた内容に面白味がある。さらに「バッジ」や「ほしのかけら」、「ハテナむしのクイズ」など、本編以外の遊びの要素も豊富に用意されており、非常に満足できる作品となっている。

◆『マリオ』が登場するN64ファン待望のソフト。フィールドも戦闘も、アクション要素タップリのロールプレイングゲームだぞ

GBカラー専用 コロコロカービィ

動きセンサーカートリッジを用いることにより、GBカラー本体を動かすことで『カービィ』を操作するユニークなアクションゲーム。ビジュアル面では全体的にかわいらしい雰囲気が表現されており、サウンド面もビジュアルの雰囲気に合ったBGMやボイスによる演出が用意され、視聴覚的な印象が良い。また、GBカラー本体を傾ける、はね上げるという動作に連動して『カービィ』がころがる、ジャンプするなどのアクションを行うという独特の操作システムは斬新であり、かつ面白味がある。さらに、ステージ構成や5種類用意されているミニゲームも操作システムを活かしたつくりになっていることから感覚的なプレイを楽しむことができる。ステージ内に分岐があることや、クリア後のステージではステージ内の障害物などが変化するなどの要素もあり、幅広い層におすすめできる作品となっている。

◆特種なセンサーを使ったユニークなゲームの登場だ。カービィをころころ転がして、ゴールを目指すアクションゲームだぞ

GBカラー専用 ポップンミュージックGB アニメーションメロディ

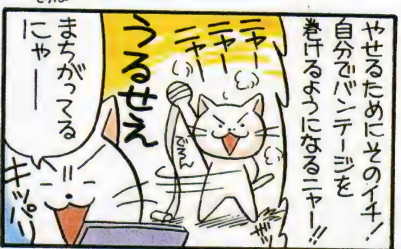
曲に合わせてタイミングよく対応するキーやボタンを押し、メロディーを奏でるリズムアクションゲーム『ポップンミュージックGB』シリーズ最新作。今作はTVアニメの主題歌がテーマとなっており、20曲用意された60年代から90年代までのTVアニメの主題歌はGBにあわせて上手くアレンジされていて聴覚的印象が非常に良い。また、すべての曲にそれぞれのアニメのキャラクターによる演出があり、「NICE PLAY」時や「PERFECT PLAY」時には特別な1枚絵を見ることのできるという再挑戦度を高める要素もある。遊びやすさの点でも「チュートリアル」や「おてほんプレイ」が用意されているなどの配慮もあり、さらに通信対戦も含め、ゲームモード、オプションも充実していることから、全体的に満足できる作品だといえる。

◆その昔大ヒットした懐かしの名曲がたっぷり収録されているぞ。これは「魔法使いサリー」のテーマ曲だ。みんな知ってるかな?

ねこまんが

http://w33.mtci.ne.jp/~u-ma/

マンガ 三浦ゆうま

●はみだしNEWS● ボクササイズを実践するためにボクシングジムに通いはじめた三浦先生に励ましのお便りを送ってね。あて先は64ドリーム編集部三浦先生係まで。お待ちしています!

お便りを募集しています

毎月新聞はニュースや新製品を紹介するだけじゃなく、ゲームに関する、みんなの身近で起った出来事や、エピソードも紹介していくぞ。楽しいお便りは「毎月新聞特派員コーナー」で紹介していくので、どんどん送ってね。できれば、写真（先月号のようなチラシでもOK）も一緒に送ってくれると掲載される確率が高くなるぞ。掲載された人には、粗品を進呈だ!

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
毎月新聞特派員コーナーまで

第10回

全国の64DDファンに毎月最新情報をお届け!!

64DD通信

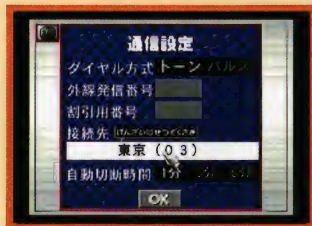
ロクヨンディーディー

Randnet

ランドネットの「ネットスタジオ」で遊ぼう!!

64DDネットでGO!!

京都・船橋・福岡でもつながるぞ

先月号でも紹介したように、ランドネットのアクセスポイント（ネットを接続する時の電話回線の接続先）がどんどん増設されているぞ。7月の札幌・浦和・神戸に引き続き、京都（8月3日午前0時よりサービス開始）、船橋（8月10日午前0時よりサービス開始）、福岡（8月12日午前0時よりサービス開始）の3ヶ所が追加されたのだ。また、横浜・名古屋・大阪に関しては、現在調整中とのこと。8月後半には増設予定とのことなので、この3地域の方はもう少し待っててね。

アクセスポイントの設定を変更しないと、あたらしいポイントに電話がつながらないぞ

ランドネットの新コンテンツ「笑顔みせてよ」が登場!!

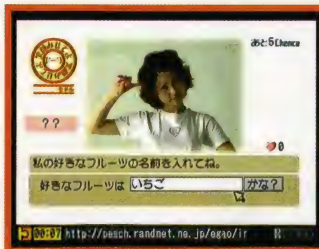
ランドネットの新コンテンツとして「笑顔をみせてよ」が、「ランドネットFAN」の中の1コーナーとしてオープンしたぞ。女の子やネコの好きなものをクイズ形式で当てながらすすめていくという、とっても簡単なお遊びだぞ。堅苦しく考えなくても気楽に遊べるので、ちょっとした暇つぶしに遊んでみてはいかがかな? また、キャラクターやクイズ内容は今後変更される予定なので、ちょくちょくチェックしてみるといいぞ。

笑顔みせてよ

e g a o m i se te yo

ワタシかネコ、どちらかクリックしてね!

http://peach.randnet.ne.jp/egao/ir

女の子かネコかどちらか好きな方を選ぶのだ。まずは女の子を選んでみたぞ

簡単な質問に答えるのだ。チャンスは5回だぞ。うまく答えられるかな?

64DDイラストの殿堂

今月は偶然、どちらのハガキにもピーチ姫が登場。『マリオテニス64』でも大活躍しているピーチ姫って、男の子だけじゃなくって、女の子にも人気が高いのかな。

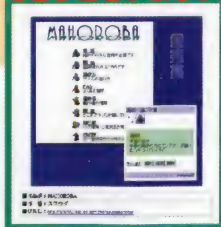
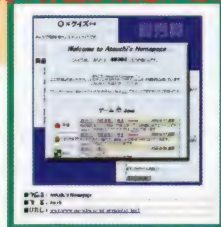
確かに『サウンドスタジオ』が『マリオアーティスト』シリーズの1つとしてでればいいよね【東京都／宝山りふぁ】

ぜひとも載せて欲しいっていうリクエストにお応えして掲載するぞ。よかったね【青森県／かささぎ翔】

ランドネットコンテンツ大賞決定!! 残念ながら大賞の該当作品は無し

ランドネットコンテンツ大賞には、既にゲームとして確立され、多くのユーザーを楽しませているものや、プロ顔負けの作品など184作品が応募。審査員による厳正な審査が行われた結果、残念ながら大賞は無し、優秀賞3作品と入賞1作品が決定した。受賞されたみなさんおめでとうございます。

優秀賞3作品と入賞1作品が決定!! おめでとうございます。

6400新作フラッシュ! FLASH!

『コミュニケーションキット』で遊ぼう!!

いろんな使い方ができる『コミュニケーションキット』

『コミュニケーションキット』(以下『コムキット』)は単独で遊ぶソフトではないけど、『マリオアーティスト』シリーズ3部作(『ペイントスタジオ』・『タレントスタジオ』・『ポリゴンスタジオ』)で作った作品を通信で送受信するためにも必要なんだ。でも、それ以外にも使える機能がいろいろと盛り込まれているのだ。今月は『コムキット』の持つ、3つの機能について紹介するぞ。

『コムキット』には大きくわけて3つの機能があるのだ

通信を使って「作品」をやり取り

64DDの大きな特長は通信機能。『コムキット』を使うと、「N64モデム」を使って『マリオアーティスト』シリーズで作った自分の作品をランドネットに送ったり、逆にランドネットに送られた作品の中から気に入った作品を手に入れたりすることができるのだ。また、ランドネットで、定期的にいろんなコンテストなどのイベントが開催されるので、こうしたイベントに応募する時もこの『コムキット』を使うのだ。

➡メインメニューで、「ネットスタジオ」を選べば、作品を通信でやり取りできるのだ

➡これはダウンロード。ここから通信を使って気に入った作品を受け取ることができる

➡実は、中植先生の作品もいろんな名前でアップロードされているのだ。わかるかな?

「ネットスタジオ」って一体何なの?

「ネットスタジオ」とは、通信を使って、ランドネットに作品を送ったり(アップロード)、作品を受け取ったり(ダウンロード)するシステムのことだ。また、ここでは作品の送受信の他に、送った作品をシールなどにプリントしてもらう「プリントサービス」をうけることも可能だぞ。自慢の作品をどんどん送っちゃおう!!

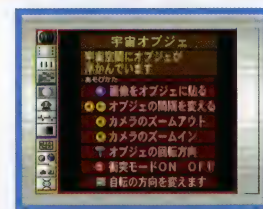
作品のバックアップができる

ランドネットと作品を送受信する時、一時的に作品を保存するのも「コムキット」の大事な機能。つまり、それぞれの「マリオアーティスト」ソフトで、作品を作り、それをセーブ。その上でその作品を「コムキット」にコピーしてからランドネットにアップロードするわけだ。逆にダウンロードの時は、「コムキット」に一時的に作品をセーブ。その作品を各ソフトにコピーし、それからその作品を見ることになるのだ。

➡2枚のディスクを入れ替えながら、セーブ・ロードを繰り返していくのだ

➡各ソフトのいれものがいっぱいになった時や、大事な作品の保存用にもつかえるぞ

おもしろ画像を作って遊んでみよう!!

面白画像が作れるのも「コムキット」のユニークな機能の1つだぞ。メインメニューで、「キャプチャーで遊ぶ」を選ぶのだ。いろんなことができるから、ユニークな面白画像をたくさん作って友達に自慢しよう。

➡画面左にある11個のアイコンの中から好きなものを選ぼう。どんな画面になるのかな

SFC&GB情報局

今月も新着ソフトが目白押し！ まだまだゲームボーイから目が離せない！

～攻めCOMダンジョン～ ドルルルアーガ

ジャンル RPG

ナムコ　発売日未定　価格：未定

『ドルアーガ』の物語を継承したアクションRPG

自分のダンジョンにクリーチャー（モンスター）を配置しつつ、敵のダンジョンに攻め込んでジュエルを奪い合う、アクションRPGの登場だ。名作『ドルアーガの塔』のストーリーを受け継いでいるぞ。

◆ストーリーは、ゲームを進めていくうちに少しずつ明かされていく。どんな物語なのか楽しみ

ストーリー紹介

ブルークリスタルロッドを奪い、塔に立てこもった魔王ドルアーガ。勇者ギルはイシターの巫女カイと力を合わせ、ドルアーガをうち破った。それからおよそ100年後、勇者ギルが王となって築いた美しい国「バビリム」は、他国による侵略の危機を迎えていた。ギルの子孫である王子「ギルス」は、バビリムを救うために立ち上がる。黄金の鎧の代わりに神から授かったスペルカードを握りしめて…。

◆ブルークリスタルロッドの前に現れた勇者ギルス。自国を危機から救うために立ち上がる！

◆ギルスがスペルカードを投げることによって、クリーチャーやアイテムが実体化する

主人公とヒロイン

◆剣と魔法を使いこなせる神殿騎士で、勇者ギルの血を引くバビリムの王子。武器による物理攻撃と、スペルカードによる魔法を使い分けて戦う

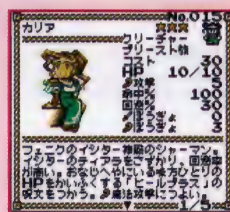
主人公「ギルス」

◆神の言葉を預かり伝える役目の巫女。「ヒールプラス」という呪文によって、同じ部屋にいる味方全員の体力を回復できる

ヒロイン「カリア」

ゲームシステムの概要を紹介！

自分のダンジョンにクリーチャーを配置

どちらが先に相手側のジュエルを奪えるかを競うゲームで、対CPU戦だけでなく通信対戦も楽しめる。戦闘中に使用するクリーチャーやアイテムは、「スペルカード」に形を変えている。手持ちのスペルカードの中から、選りすぐりのものでデッキを作って対戦開始だ。まずは自分のダンジョンにクリーチャーを配置して、ジュエルを奪われないよう、相手の攻撃から守らせるのだ。

◆ヒロインの「カリア」はスペルカードとして登場する。もちろん召喚しないと登場しないぞ

◆自分側のダンジョン。▲マークから敵が攻めてくるので、強力なクリーチャーを配置しよう

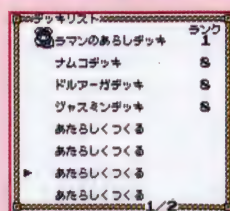
敵のダンジョンに攻め込む

自分のダンジョンはクリーチャーに任せつつ、プレイヤーは相手側のダンジョンに攻め込もう。ダンジョン内に散らばっている3つのカギを集め、ジュエルルームの扉を開ければジュエルを奪える。相手側も当然クリーチャーを配置してくるので、プレイヤーの体力には常に注意を払い、傷ついた時は回復魔法をかけておこう。また、自分のジュエルが奪われそうになったら、急いで自分のダンジョンに戻るといいぞ。

◆ダンジョンに散らばっているカギを3つ集めれば、ジュエルが納められている扉を開けられる

◆相手のジュエルを早く奪った方が勝ち。ジュエルのある部屋に攻め込ませないことが重要だ

新たなスペルカードを獲得！

相手のジュエルを奪って勝利を収めると、スペルカードが何枚か手に入るので、対戦を繰り返して自分のデッキを強化していこう。ちなみにスペルカードは全218種類用意されていて、友達との交換も可能だ。

◆新しいスペルカードを入手したら、すぐにデッキの改良だ。デッキはいくつか記録できるぞ

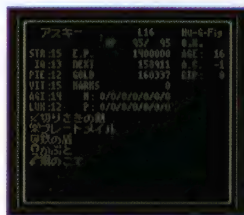
RPGの古典が帰ってくる！

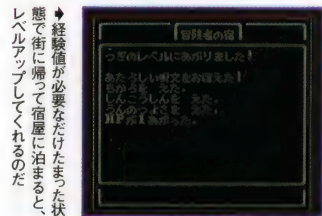
今から20年近く前にアメリカで発売され、コンピュータRPGの元祖と言われた『ウィザードリィ』。現在でも次々と続編が出続けているんだけど、今回GBで登場するのはFCでも発売された初期の3本だ。もちろん、GB版だけのイベントや機能も追加されているぞ。また、ソフト3本+フィギュアがセットになった「初回限定スペシャルパック(14800円)」も発売されるんだ。コレクターは買いのがせないぞ。

➡ダンジョンの中はこのような3D表示になっている。どう進んだか覚えておかないとすぐ迷子になるぞ

➡宝箱の中にはいいアイテムがあるかも？だけど罠も仕掛けてあるからここは慎重に調べてから…

➡戦闘中に電源を切っても、そこから再開できる「レジューム機能」というのもついているのだ

➡育てたキャラクターはパスワードや通信ケーブルで、別のシナリオに移すことができる

ウィザードリィって、こんなゲーム

プレイヤーは、自由に作ったキャラクターで6人までのパーティを組み、そのパーティでダンジョンに挑むことになる。ダンジョンの中には、レアなアイテムがたくさん隠されているぞ。…といっても、アイテムや経験値を手に入れるためにはモンスターを倒さねばならない。そして、『ウィザードリィ』の世界は、死んだキャラの復活が100%成功するとは限らないシビアな世界なのだ。でも、そんなキビシイ冒険をくぐり抜け、立派に育ってくれたキャラたちは、そこらのRPGに登場する設定ガチガチな出来合いのキャラよりも、キミにとってずっと大事な存在になってくれるはずだ。キミの冒険者たちを、しっかり育ててやってくれ！

➡経験値が必要なだけたまった状態で街に帰って宿屋に泊まると、レベルアップしてくれるのだ

➡パーティが全滅してしまった画面。別のパーティで遺体を回収して寺院に運ばないと復活できないのだ

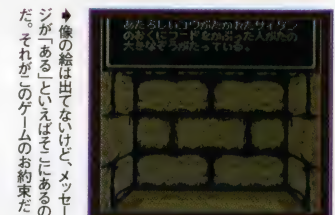
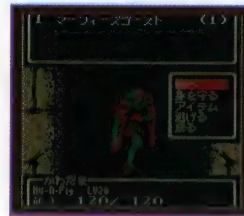
➡テレポートした先が、なんとダンジョンの壁の中！こうなってしまっては、どうやっても復活なんか不可

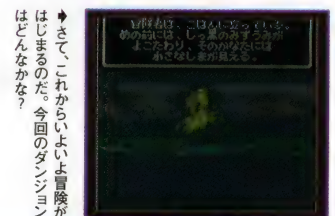
ウィザードリィ

狂王トレボーが大事にしていた魔よけが、魔術師ワードナに盗まれた！トレボーは、国中におふれを出し、魔よけを取り返したものに賞金と名誉ある称号を与えると約束した。はたして、冒険者たちはワードナを倒せるのか？

➡像の絵は出てないけど、メッセージが「ある」といえばそこにあるのだ。それがこのゲームのお約束だ

➡このモンスターには、序盤戦さんざんお世話になるはず。けっこう経験値くれるし、何回でも出てくるからね

➡「モンスター配備センター」につっこむと、こういうモンスター軍団が出迎えしてくれるのだ

ウィザードリィII リルガミンの遺産

平和なリルガミン王国を次々と襲う天変地異。賢者たちの「伝説のドラゴン、エル・ケブレスの守る宝珠を使えば、この混乱を解決できるだろう」との言葉に従い、勇敢な冒険者たちはドラゴンの住む山へ向かった…。

➡さて、これからいよいよ冒険がはじまるのだ。今回のダンジョンはどんなかな？

➡怪しげな修行僧が出てきた。なにかアイテムをくれるんだろうか？それとも敵なのだろうか？

➡いくらなんでも、「ミフネ」って名前はどうかと思うのですよ。パソコン版の時代からずーっと思ってました（笑）

ウィザードリィIII ダイヤモンドの騎士

リルガミンの街を侵略者から守り続けてきた「ニルダの杖」。この杖が、リルガミン王家を滅ぼした悪の魔術師ダバルプスの呪いによって消え失せてしまった。冒険者たちよ、ニルダの杖を取り戻し、リルガミンを滅亡の危機から救うのだ！

➡5つのもの？さて、それはいったいなんなんだ？とにかくダンジョン中を歩きまわってさがしてみよう

➡なんと、魔法の鎧が攻撃してくるのだ！もちろん、これを倒せば自分のものになってくれるんだけどね

➡昔から、ダンジョンとは切っても切り離せない関係のドラゴン。やっぱかなり強いんだろうな、

GBカラー専用

ドキドキ伝説 魔法陣グルグル

ジャンル RPG

エニックス　2000年冬発売予定　価格：4900円

GBでグルグルの謎を解き明かせ！

なんと！『魔法陣グルグル』がGBカラーに登場するのですぞ！これからそのゲームの紹介をするのです！

マンガとアニメと、2本のSFCソフトでおなじみの『魔法陣グルグル』が、GBカラーのゲームになったぞ。もちろん、ニケとククリの主人公コンビを初めとして、キタキタおやじやギップルちゃんなど、おなじみのキャラがGBの画面狭しと（ほんとに狭そう…）大活躍するオリジナルストーリーのRPGなのだ。さて、どんな冒険が2人を待ってるのかな？

主人公コンビを紹介しよう

ニケ

職業：勇者（盗賊という説も…）

勇者となるべくして両親に育てられたはずなのだが、いつもぼーっとしてたり、女の子に目がなかったり、今ひとつ頼りになりそうもない男の子。でも、剣を扱わせればけっこういい腕なのだ。

ククリ

職業：魔法使い

ミグミグ族の最後の生き残り。「魔法陣グルグル」を操り、魔法を使うことができるのだ。ニケの事を「勇者さま」と呼んで慕っており、ニケが他の女の子に鼻の下をのばすたびにヤキモチを焼く。

➡はたしてこの女の子はいったい？この後、ニケはまたしてもククリにどつかれるのか？（笑）

➡なにかにおびえている2人。何かよっぽど強そうな敵がでてきたのだろうか？

➡毎度おなじみキタキタおやじ。あやしい「キタキタおどり」をおどるキタキタ村の元村長なのだ

➡2人と一緒に旅をする妖精のギップルちゃん。ギップルの表情は1度見たら忘れられないインパクトがある

で、どんなゲームなのかな？

このゲームは、全12章で構成されている。また、1つの章は「アドベンチャーパート」と、「ダンジョンパート」の2つのパートに分かれているのだ。「アドベンチャーパート」では、街の中で情報を集めたり、買い物をしたり、イベントをこなしたりして、準備が整ったら、いよいよ「ダンジョンパート」に突入！ボスキャラを倒して章をクリアしよう。

➡アドベンチャーパートはこんな感じ。この泉にはどんな謎があるのだろうか？

➡なんかいろいろと買い物をしたがってるククリなんだけど…お金もってるの？

➡ローブっつーよりむしろ着ぐるみのように見えたりするのは気のせいなのでしょうか？

➡ダンジョンパートはこのようになっているのだ。ニケは剣、ククリは魔法で戦うぞ

➡ククリにはヒットポイントとマジックポイントがあるが、ニケはヒットポイントだけだ

➡こんな寒そうな氷のダンジョンなんかもあるのだ。とにかく、まわりの敵をやっつけよう！

魔法陣の使い方

ダンジョンパートではククリは魔法を使って戦うんだけど、もちろん、このゲームでの魔法っていうのは魔法陣を描いて使うんだ。魔法を使えば、敵に遠距離攻撃を仕掛けたり、ニケの攻撃をサポートしたり、体力を回復させることができるぞ。MPは無駄遣いしないようにね。

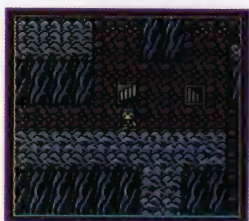
➡Bボタン+十字キー2回押しで、こういった魔法陣が描かれるのだ。そしてこの魔法陣から…

➡魔人が呼び出されてくるのだ！この魔人は全部の敵にまとめて攻撃してくれるぞ

「ドキドキ伝説 魔法陣グルグル」のアニメは、毎週火曜日18:00からテレビ東京系で放送中よ～

個別の目的を持った3バージョン

各バージョンごとに主人公が異なるRPGだ。モンスターなどの出現率が違うのではなく、各主人公が持つ職業の特徴を生かした物語が用意されている。モンスターハンターは自分の道場を大きくする、クロスハンターは自分の店を大きくする、トレジャーハンターは謎のロケットを大きくするという、個別の目的が設定されているぞ。

➡冒険の舞台となるワールドマップの画面。町への移動は、この画面で行うのだ

➡フィールドには、ダンジョンも用意されている。果たして何が隠されているのだろうか？

➡ペットの「ホサホッサ」との出会い。主人公のパートナーとして活躍してくれる

➡エガという人物との会話シーン。どうやら宝物が盗まれてしまったらしいが…

主人公とペットが協力する戦闘シーン

戦闘シーンは主人公とペットの協力バトル。主人公にはプレイヤーから指示を与えられるけど、ペットはAI（人工知能）で行動するのだ。また、戦闘中に「シール」を使うと、モンスターをシールに閉じこめて捕まえられることもある。捕獲に成功したシールを自分のペットに貼ることによって、そのモンスターの特技をペットに覚えさせることもできるんだ。もちろんコレクションや友達との通信交換も楽しめるぞ。

➡オーソドックスな画面で見やすい戦闘シーン。ペットは自動的に行動するので楽チンだ

➡いつ戦闘に突入してもいいように、パーティのステータスには常に気を配ろう

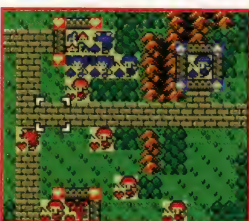
主人公同士のすれ違い

このゲームは美しい孤島を舞台に展開する。冒険の途中には、他の主人公とすれ違うシーンもあって、物語に密接に関わってくるけど、パーティを組んで共に冒険することはできないのだ。

➡トレジャーハンターの主人公「ロープ」。同時に他の主人公も冒険をしているという設定だ

『キングオブキングス』の新作！

根強い人気を誇っていた、ファミコン版『キングオブキングス』の世界観を受け継いだファンタジーシミュレーションの登場だ。まだ詳しいゲーム内容は公表されていないものの、領土を拡大し、自分以外のキングを倒して王の中の王を目指すという、基本的なゲームシステムはそのままのようだ。通信ケーブルを使った対戦プレイも楽しめる。

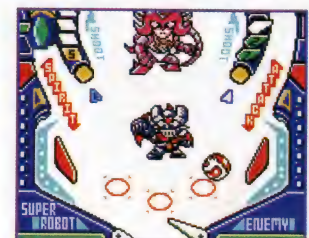
➡『キングオブキングス』は、PS版『ナムコアンソロジー2』にも収録されている

➡『ポケットキング』のマップ画面だ。キャラクターが色分けされていて、区別が付きやすい

➡オリジナルは、予算内で兵の雇用や補給を行い、順番に作戦を実行するターン制のゲームだ

➡アニメーションが流れる戦闘シーン。地形効果などによっても結果が左右されるぞ

GBカラー専用
スーパーロボットピンボール
ジャンル ACT
メディアファクトリー　12月発売予定　価格：未定

スーパーロボットがピンボールで大活躍！

おなじみのスーパーロボットたちが大活躍するピンボールゲームの登場だ。上下2画面のピンボール台を舞台にして、"スクランブルポッド"と呼ばれるポッド型のボールを操り、敵ロボットを倒しながらピンボールの技を完成させよう。完成するとスーパーロボットが登場して、ボスが待ち受けるステージにワープするぞ。スーパーロボットで攻撃を駆使して必殺技を決め、見事にボスを倒すと、ロボットがデータベースに登録されるのだ。全部で100体以上も登場するロボットたちと、ピンボールでバトルを繰り広げよう。

➡フリッパーを左右同時に上げるとミスしやすい。このように別々に操作するのが基本だぞ

➡これがピンボールの台だ。ボールが上の方に行くと、自動的に画面が切り替わるシステム

➡ボスとの戦いでは、必殺技が繰り出される。ド迫力の攻撃で、一気にボスキャラを撃破だ！

GBカラー専用

とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ♥

ジャンル ETC

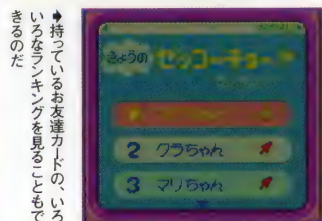
任天堂　9月8日発売予定　価格：3800円

みんなとコミュニケーション！

ハム太郎のかわいい仕草がとっても魅力的なこのゲームは、ハム太郎とだけでなく、みんなとコミュニケーションをとっていくのが主な目的なのだ。自分の家族やお友達のデータを入力したカードを、みんなで交換してみよう。すると、友達同士の話題が広がるほかにも、新しい友達ができるキッカケになるかもしれないぞ。

◆おなじみ、ハム太郎が顔を洗うような「くしくし」という仕草もときどき見せてくれる

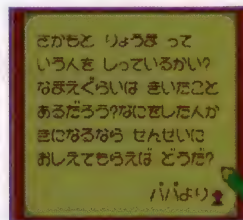
◆いつも起きる時間にハム太郎にあいさつすると、その日の調子を占ってくれるのだ

◆お友達カードを2枚選んで、相性を占える。この「ともだち」という結果は果たして？

◆持っているお友達カードの、いろいろなランキングを見ることもできるのだ

偉人の「おともだちカード」

電源を入れると、机の上にパパからのメッセージが置かれているけど、ゲームを進めていくと世界の偉人の「おともだちカード」がもらえる時もある。もちろん、このカードで相性なども占えちゃう！

◆坂本龍馬のカードが手に入った。せっかくもらったカードだから、どんな人なのか調べてみよう

◆ゲームを再開したときに机画面に行くと、パパからのメッセージが置いてあるのだ

◆坂本龍馬の生年月日も記録されている。自分や他のお友達カードといろいろ占ってみよう

「おともだちカード」の交換

机の上に「てがみ」が出現すると、ゲームボーイカラーの赤外線通信機能で「お友達カード」を交換できるようになるぞ。通信ケーブルを接続せずに、ボタンひとつでカードをやりとりできるお手軽さだ。

◆ゲームを進めていくとこの「てがみ」が出現し、カードを交換できるようになるのだ

GBカラー専用

ハムスターパラダイス3(ちゅりー)

ジャンル SLG

アトラス　12月発売予定　価格：3980円(予価)

ハムスターの種類が増えた！

シリーズ第3弾だけあって、内容が大幅にパワーアップ！ ゲームを始めるときに、ゴールデンハムスター・ジャンガリアン・ロボロフスキーの中から、好きなハムスターを選べるようになったのだ。さらに、ある条件を満たすと、かわいいリスも飼えるようになる！ ハムスターが何をしてほしいのか見極めて、愛情いっぱいに育てよう！

◆最初に3種類のハムスターのうち、好きなものを選んでゲームが始まるぞ。大事に育ててようね

◆ハムスターが水を欲しがってる。よく見ると容器の中の水がカラッポだ。すぐ入れてあげよう

◆ハムスターが何を要求しているのか、「ハムちゅー」というキャラクターが解説してくれる

◆前作で好評だった、ハムスター以外の小動物も登場するぞ。これは楽しみだね

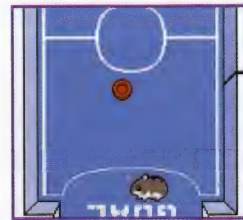
ケージや行動範囲が広がった！

ハムスターの家である「ケージ」が2階建てに広がって、ハムスターが上のフロアから下のフロアへと元気に遊び回るようになったぞ。また、ハムスターと一緒に家の外へ出掛けられる「行動エリア」も大幅に広くなって、公園やショップだけでなく、遊園地や学校にも一緒に遊びに行けるようになったのだ。プレイヤーの後をチョコチョコと付いて歩くハムスターの様子が、とっても可愛らしいのだ。

◆上下階別々に部屋の模様替えが可能になった。何種類ものパターンが用意されているぞ

◆ケージが上下階の2画面と広くなった。パイプを通じて上下階を行き来するのだ

ミニゲームも大充実！

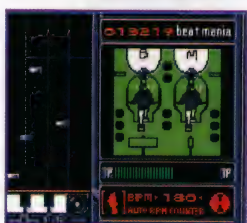
ミニゲームもパワーアップ。「ハム車輪」などおなじみのゲームの他に、新しいミニゲームも追加されている。全部で10種類以上もあるから、ハマり過ぎてハムスターのお世話を忘れないように注意しよう。

◆新しいミニゲームのホッケーだ。まだまだ他にも楽しいミニゲームがタップリあるぞ

最新ヒット曲とともにGB第3弾が登場!

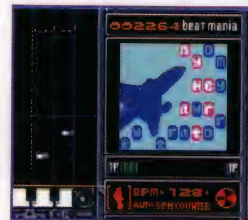
ゲームボーイ版ビートマニアの第3弾はヒット曲を収録して大人気だった『ガッチャミックス』の2が登場。今回も最新のヒット曲や定番曲が収録されているぞ。また、2Pで楽しむ対戦モードには、2人で息のあったハモリプレイを楽しむことができる「DUETモード」も収録。友達とよりいっそう楽しむことができるようになったぞ。

➡最新ヒット曲の他にアニメの曲も収録。これは『うる星やつら』からの「ラムのラブソング」

➡T.M.Revolutionのヒット曲「HOT LIMIT」は、この時期ピッタリの曲かもね

➡前作は『ウルトラマン』だったので、やっぱり今回は『ウルトラセブン』のテーマが収録

➡なんと『サザエさん』のエンディング曲、「サザエさん一家」も収録されているんだ

こんな曲やあんな曲も収録

とにかく、みんなが一度はどこかで聴いた曲ばっかりの選曲だから、とってもなじみやすいぞ。ゲームのプレイスタイルも前作の「ヒドゥン」と「ランダム」が同時に発生するモードや隠しスタイルも追加されたぞ。

➡『新世紀エヴァンゲリオン』のテーマ曲「残酷な天使のテーゼ」も収録されているんだ

➡米米クラブのヒット曲「浪漫飛行」だ。ビーマニしながら歌っちゃいそうだよね

➡そしてやっぱりコレ。モーニング娘の「LOVEマシーン」。盛り上がりそうだよね

その他の収録曲は？

・everybody goes	・DREAMS
・BE TOGHTHER	・Get Wild
・愛の火　3つ　オレンジ	・つつみ込むように…
・DEPARTURES	・TRUTH
・ルパン三世のテーマ'78	・DESIRE
・BAD COMMUNICATION	・恋人がサンタクロース
・銀河の誓い	・なぜ…
・Fly	・Sunny Day Sunday
・キューティーハニー	・警部補古畑任三郎のテーマ

アニメの曲のみでポップンするぞ

こちらは『ポップンミュージック』のGBの第2弾。アーケードでも大人気の『ポップンミュージックアニメロ』をゲームボーイカラーで楽しむことができるんだ。アーケードとは違って5ボタンで楽しめるので、ポップンの初心者でも気軽に遊べると思うぞ。しかも人気のアニメの名曲ぞろいだから、これは絶対おさえておきたいよね。

➡往年の名作アニメも登場。まずはどの曲で遊ぶかを選択していくんだ。君ならどれを選ぶ?

➡今の小学生や中学生では知らないタイトルもあるかもね。おとーさんに聞いてみよう

➡ここで紹介している以外にもたくさんの曲が収録。わかる人は©表記でわかるかもね

➡『銀河鉄道999』のテーマ曲も収録。とってもいい曲だよね。感慨にふけってしまいました…

60年代から90年代の人気TVテーマソングを収録

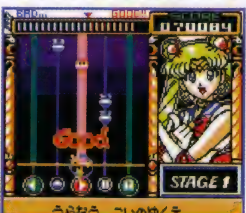
ということは、今プレイしている君たちから、おとーさん、おかーさんまでも幅広く楽しめる選曲ってわけ。これなら家族で遊べるから、ご両親にねだってみてもいいかもしれないよ?!

➡『キャプテンハーロック』のテーマ曲はメッチャかっこいいんだよね。うーん名曲です

➡『魔法使いサリーちゃん』は今、小学生の君にはちょっとわからないかもね～

➡でも『Dr.スランプアラレちゃん』は知っているでしょ? きっと懐かしくプレイできると思うよ

画面には歌詞も出るんだ

ゲーム画面には、その曲の歌詞も表示されるので、一緒に歌っちゃうこともできるね。もちろん、通信ケーブルをつなげば、友達と対戦することもできるんだ。一緒に盛り上がるのもいいかもね。

➡そしておなじみの『セーラームーン』の主題歌も収録。画面下に歌詞が出ているでしょ

イラスト：記村隆鶴

夏休みももうすぐ終わりだけど、宿題はたっぷり残っているかな？堂々と遊ぶためにも、ギリギリでもいいからちゃんと終わらせようぜ！さて、次号から応募イラストのサイズに規定を設けました。大きなサイズで描いてくれている人には悪いんだけど、今後も頑張って描いてちょんまげ。

イラストの特大殿堂

【札幌市／はうはうさん】

◆デクナッツリンクのマネをする皆の衆だそうです。アクションがそれぞれ特有だもんね。明るく楽しい感じだね

【埼玉県／松本郁子さん】

◆「10年後…息子が大人になってしまっても、自分のためにゲームを買うぞ」とか。中植先生のお父さんがそうです

【東京都／hush さん♀】

◆はやりのうしさんが、ペンネームを変えました。でも、超リアルなCGなので、誰だかわかるよね

【千葉県／にくじゃがさん】

◆[www2.neweb.ne.jp/wd/nikujaga/]でにくじゃがさんのホームページにいけるぞ！遊びに行ってみるのもいいかもよ

【北海道／亜朱智里さん】

◆トゲチックはしあわせポケモンだから、天使のイメージで描いてくれたそうです。優しい感じがでてるよね

【岐阜県／いるかさん】

◆ケータイの着メロが「嵐の歌」なんだそうです。ちなみにお母さんのケータイは「サリアの歌」なんだって

【千葉県／ほげたらぽんさん】

◆カマロのお面ってなんか不思議だよね。あの踊りを見たときはちょっと気持ち悪かったけど…。なんとなく踊りたくなるよね

【東京都／渡辺皇士さん】

◆「ササミ・ブラックウォンさん、ありがとうございます。」というコメントでした。ファンレターのお返事だね

【埼玉県／空太さん】

◆「ポケモン」の世界にいそうな女トレーナーを描いてくれました。ププリンの風船がかわいいよね

【愛知県／サルムント雁さん♂】

◆冒険って意味では「時のオカリナ」の方がしっくりくるよね。サリアとゼルダ姫の活躍もうれしいしね

【栃木県／夢之助さん】

◆スペースワールドには「鬼神の仮面」を作って行くそうです。見かけたら声をかけてみよう！

◆シレンとコッパが水無月ウルフさんで、背景を描いたのがお母さんなんだとか。親子の合作っていいねぇ

【千葉県／水無月ウルフさん】

↑誰も描いてくれないから…、ってことで「時のオカリナ」のナボールです。昔は結構あったんだけどね
【神奈川県／寿やよひさん】

↑CG投稿の質問に応えましょう。CGの場合は、ハガキサイズにプリントアウトして送って下さい。写真画質がベター
【東京都／森杉和馬さん】

↑アンジュさんとサリアとマロンかな？前号までのペンネームは「らいちゅさん」です。わかるよね
【東京都／桃園らいちゅさん】

↑びしょぬれのカーフェイに傘をさしてあげるアンジュさん。カーフェイってなんで小さくなったんだっけ？
【山梨県／如月恵さん】

↑シレンが炎上の巻物を読んでいる場面だそうです。でも、アスカがいるときにこんなもん読んだら、アスカも巻き添えに…
【山形県／FALCONさん】

↑発売間近になってきた「シレン2」。あのマゾ的な楽しさって、他のソフトじゃ味わえないよね。楽しみっす
【宮城県／青賀さん】

↑「スターオーシャン」早く発売して～、のイラスト。人気の高いロープレだから、待ってる人も多いだろうね
【東京都／きさらぎ浅葱さん】

↑そろそろ「ふしぎの木の実」のイラストも増えそうだね。年末に向けて、主役はこっちに移るかな？
【兵庫県／葉月空さん】

イラスト10歳未満

↑クレヨンで描いてくれたカービィとワドルディだ
【埼玉県／スイカさん(4)】

↑「マリオテニス」キャラ大集合だ。右下にカービィがいるぞ
【?県／ブーぺさん(9)】

↑これは「スマブラ」のイラストだね。ピカチュウがかわいく描けてます
【埼玉県／カービィ大好きさん(5)】

↑久しぶりのマリオの冒険って感じがでてるよね
【神奈川県／ペガサスさん(9)】

↑「ムジュラの仮面」のリンクだね。ゴロンがいい感じだね
【千葉県／蓮見蛍さん(9)】

↑カービィが宇宙を飛んでるね。りんごUFOがかわいいね
【栃木県／沢田絹恵さん(9)】

↑9月号におにいちゃんのイラストが載って、がんばったとか
【神奈川県／旭拓也さん(5)】

↑「はっきりいって好きです」っていうのがいいね
【兵庫県／おもちさん(8)】

↑リンクに月光があたって、影まで描いてあるよね
【岡山県／緑リンクさん(9)】

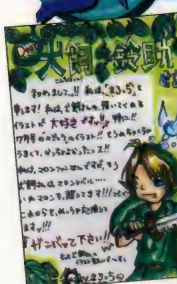
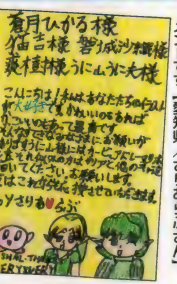
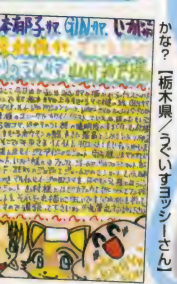
↑「カービィ64」をイメージして描いてくれたのかな？
【東京都／はあびいさん(9)】

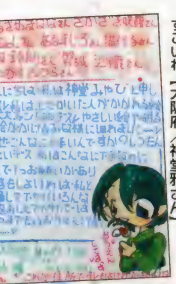
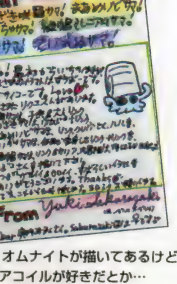
↑ピチューがジュゴンの作ったカキ氷を食べてるところだぞ
【愛知県／チャチーズさん(9)】

↑耳のとがり具合がリンクだね。どんな場面かな？
【岐阜県／三島大輝さん(5)】

イラストファンレター

↑大好きなマロンよりも犬飼さんの方が好きってことだね
【埼玉県／まろっちさん】

↑「とにかく愛を込めて描きました」というコメントです
【愛知県／さりあらぶさん】

↑細かい字でたくさん描いてあるね。読めるかな？
【栃木県／うぐいすヨッシーさん】

↑「私の熱意は誰にも負けません」だって。すごいね
【大阪府／神堂雅さん】

↑オムナイトが描いてあるけど、レアコイルが好きだとか…
【愛知県／桜咲ゆきさん】

↑みんなのイラストは心のオアシスだって！
【茨城県／神菜月しおんさん】

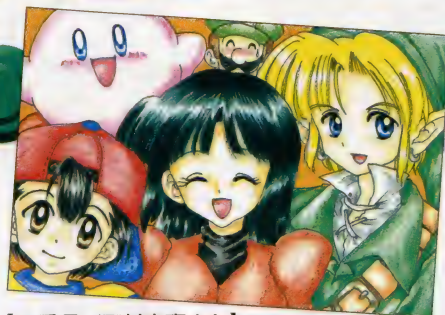
◎次回のお題は『ゲームボーイ』。次々回のお題は『冒険』。

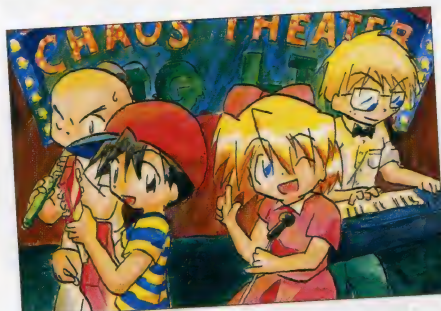
今月のお題『好きなキャラ』

◆今回のお題はとっても悩んだとか。任天堂キャラには嫌いなキャラがいないって。でも特に好きなキャラを大きく描いてくれたぞ。特に、サムスのムチムチプリンが…

【千葉県／犬飼鈴助さん】

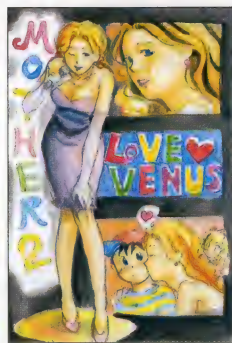
◆迷わず「どせいさん」オンリーってところが気に入りました。空を飛ぶどせいさん型宇宙船もいい感じです。なんかホッとするイラストだよね

【大阪府／どせい男さん】

◆真ん中にいる女の子は「ポケモン」に登場するヤマブキジムのトレーナー、ナツメだよ

【三重県／田村幸恵さん】

◆大好きな『マザー2』の面々が楽しいライブを開催している場面をイラストにしてくれました。音楽が聞こえてきそうだね

【東京都／まめかすおからさん】

◆「FE」のドラゴン娘、チキ。かわいい顔に似合わず、変身するとすっげー強いんだよねぇ

【茨城県／上枝逸美さん】

◆おお、歌姫ビーナスさんだ！ いいんだよね、ビーナスの歌が…。バナナの皮にサインをもらわねば

【長野県／からさん】

◆「このイラストはスマブラマニアさんにささげます」とのコメントです。カービィとファルコンだね

【福岡県／くらざわかずるさん】

◆ほんっとにカービィが好きなんだねぇ、かかしさんは。毎回たくさんのカービィイラストを頂いてます

【岐阜県／かかしさん】

◆「なんのひねりもないけど、本当にサリアが好きなんです」とのコメントです。綺麗なイラストだぞ

【愛知県／HALさん】

◆ジャンル別に好きなキャラクターのイラストを描いてくれたそうです。全員わかるかな？

【岡山県／神威魔喩美さん】

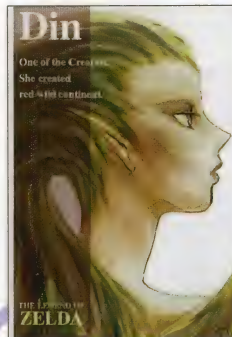
◆「ポケモン」「FE」「カービィ」「ゼル伝」「マリオ」「カードヒーロー」「スターフォックス」…

【神奈川県／李遠ときやさん♀】

◆なんとスペースワールドではサスケのコスプレをするとか…。[www.kusa.ac.jp/~asahi/]をチェック！

【岡山県／あさひさん】

◆欲張らずに1人だけに絞って描いてくれたそうです。相変わらずサリアって人気があるなぁ

【宮城県／爽樹さん】

◆誰だかわかるかな？ なんと「ゼル伝」の女神ディンなのだ。こんな大人の女性キャラが好きなんだって

【北海道／ぺちょんさん】

◆「バイオ2」のレオンだね。本物よりも細身の感じで、なんだか美少年っぽい雰囲気がでてるね

【神奈川県／S・B・J・さん】

◆「ワンダープロジェクトJ」のピーノ。「ピーノは私の心の恩人です」だって。感動の物語だもんね

【愛知県／めっきーさん】

◆やんちゃなカスミちゃん。アニメの「ポケモン」は彼女のために見てるそうです。そんなに好きなんだね【和歌山県／真咲ねむさん】

◆このお題でマリオのイラストがなかったら寂しいよね。好きで当然ってことで、あえて他のキャラを描いてるのかな【神奈川県／まりりんさん】

◆「ぷよぷよ」のキャラも人気が高いよね。やっぱし主人公のアルルが一番かな？それとも…ぷよだったりして【群馬県／さぁんぼさん】

◆実はフォックスオンリーのイラストって少なかった。もっと多いと思ったんだけどなぁ。がんばれフォックス【千葉県／いが2さん】

◆最近は「メトロイド」のサムス・アランというよりも「スマブラ」のサムスになってきたよね。でもやっぱし…【富山県／森野こあらさん】

◆ホビーフェアで、ルイージと一緒に写真を撮ったんだって。その写真を見てはニヤけてしまうぐらいルイージファンだとか【千葉県／ちかさん】

◆今月発表されたGBアドバンスの「ロックマンEXE」も楽しみだよね。新ロックマンがかっこいいぞ【神奈川県／そとみちさん】

◆最近「マリオテニス64」にまで登場して、人気急上昇のヘイホー。中植先生のマンガの影響もあるかな？【東京都／愛崎えりゅーさん】

◆イラストはリンクと私です。こんな所に登場できるとは光栄であります！しかもリンクと同レベル！感謝です【石川県／緑色3さん】

◆このお題が決まったときから、この4人を描こうと決めてネタを考えていたんだって。思い入れがあるイラストだ【北海道／水無月慧さん】

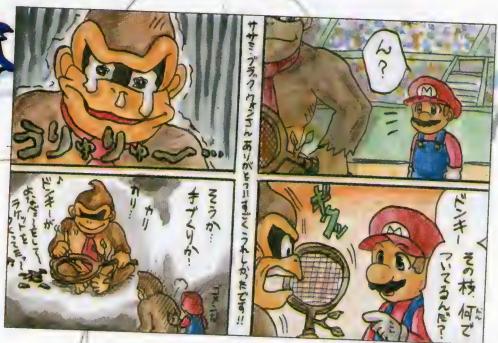
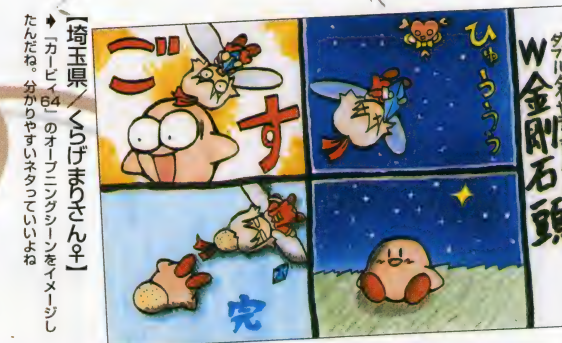
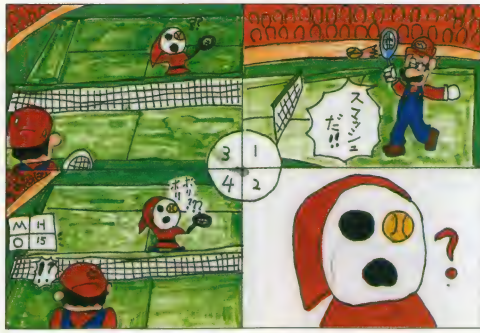
4コマの長屋

◆あああああ。ボックス行きかい！でも、そうだよね。森から来た、時を操る生物って、リンクにも当てはまるもんね

【東京都／宝山りふぁさん】

【山口県／ヘイヘイホーさん】

◆あるあるあるある！そうなんだよね。緊迫した試合なのに、最後はこんな風に終わっちゃうのって情けないよね。でも、そういう所も魅力のひとつなんだよね「マリオテニス」って

【岐阜県／描代子さん】

◆「マリオテニス64」は、ラケットにもいろいろ個性があって好きだとか。それでこのネタを思いついたんだね

【埼玉県／くらげまりさん♀】

◆「カービィ64」のオープニングシーンをイメージしたんだね。分かりやすいネタっていいよね

【愛媛県／西高史さん】

◆ヘイホーって何も考えてなさそうな表情がいいです。やる気なさそうで…。素顔がみたいぞ

◆このネタは結構来てました。なかでも、いい具合に毒が抜けているのがこの作品。ていえぬさんの4コマも固定ファンが増えてきたぞ

【京都府／ていえぬさん】

イラストの超高層雑居ビル

◆ゼノビアの勇者、デスティンとカノープス。『オウガ』シリーズでおなじみの2人だね【新潟県／疾風時雨さん】

◆『マリオテニス64』のピーチとデイジーの対決。2人のミニスカ姿にメロメロなんだそうです【千葉県／桜塚れんげさん】

◆スペースワールドで行われる『ポケスタ金銀』のエキシビジョンマッチに参加するポケモンを育て中だとか【神奈川県／茂龍ゆきこさん】

◆『ムジュラ』の団員手帳イベントで最もすきだというこの2人。身長差がさらにたまらないそうです【東京都／さかざき咲羅さん】

◆スイカをほおばる『ワンダープロジェクトJ2』のジョゼット。かわいい暑中見舞いだ【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆アンジュさんとカーフェイを幸せにする、愛のキューピッドってイメージのイラストだよね【埼玉県／磐城沙織さん♀】

◆確かに。サリアもなんて言うだろうねぇ。果たしてリンクだってことに気づくのだろうか…。そんなシーンも見たいね【大阪府／ちょも丸さん】

◆美大生のはるさめさんは、夏休みの課題が山ほどあるそうです。そろそろ終わったかな？それとも…【大阪府／はるさめまななさん】

◆『ポケモン金銀』の図鑑を完成させるために、友人や妹と交換しまくってるとか。ときどき現れるライバルが気になるそう【大阪府／朧月十夜さん】

◆鬼神に変身するところを描いてくれました。変身のシーンって表現するのが難しそうだよね【神奈川県／雫さん】

◆ロマニー牧場のパック牛乳があったら、こんなデザインかな？【東京都／奥内あまんさん♀】

◆『スターフォックス64』のキャット。夏なので水着バージョンだね【神奈川県／O・RAMさん】

◆『ゲッターラブ』のなつみだね。8月21日が誕生日だって。おめでとう！【京都府／藤村ミカさん】

◆「発売前だから、イラスト多そうだけど、あえて描く！」との気合いのコメントだ【鹿児島県／瑞綺椎風さん】

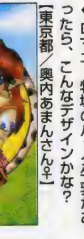
◆覚えてます？『ゆけゆけトラブルメーカーズ』。好きなんだけどな【秋田県／プチ仮面さん】

◆ホントはお題宛なんだけど…。中植先生のマリオ、ルイージ、ヘイホーも好きだって【神奈川県／龍水藍魅さん】

◆封切りの日に映画を見に行ったって。とってもよかったそうです【岡山県／姫月さん】

◆『オウガバトル64』のフェアリーだって。花をもってふわふわしているイメージだ【秋田県／高峰るいかさん】

◆リンクが風船を持ってるという構図がいいよね。ルイージはなぜ泣き顔？【神奈川県／泉とうげさん】

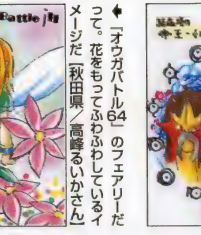
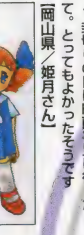
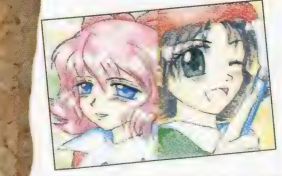
◆スペースワールドは3日とも行くそうです。編集部の面々もうろうついてるぞ【千葉県／えのっちんぐさん】

◆GBの『夢を見る島』の女性2人だね。トレーシーもなんかいいよね【神奈川県／水野原なつめさん】

◆「思い出したら帰ってきてね」というサリアのセリフに涙したとか【大阪府／スズメイカさん】

◆夏、といえば「きもだめし」。1番きもが冷えるのはしめ切りかも…【北海道／福井麻記さん】

◆かわいい系のリンクのイラスト。変身した3人もかわいい顔だよね【兵庫県／はぎわら葵さん】

◆シャトー・ローマニーを持つクリミアさんだね【東京都／フォーレストクーン・サリアさん】

◆ボスのなかで1番倒しがいのあったというツインモルドを描いてくれたぞ【大阪府／大城ヨシキさん】

◆スーファミ版スターフォックスのパッケージを思い出すイラストだ【滋賀県／チェスナッツさん】

◆「癒し系」をテーマに、笑顔の『カービィ』ギャルズを描いてくれたぞ【広島県／長月たならーもさん】

◆「www5a.biglobe.ne.jp/~yui217/」ホームページにも遊びに行ってみよう【北海道／柊ユイさん】

◆セレビィには自然を綺麗にしそうなイメージがあるとか【奈良県／山村彩世理さん】

◆『FE』のオルエン。夏はやっぱし水着バージョンがいいよね【千葉県／高坂裕子さん】

◆ちょっと寂しげなサリア。賢者であると同時にリンクの心の支えだもんね【大阪府／椎名なゆさん】

◆『マリオストーリー』の発売を記念して、前作の好きなキャラを描いてくれたぞ【神奈川県／万時優さん♀】

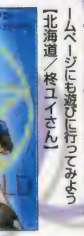
◆『マリオテニス64』では、この3ペアが好きなのかな？【山口県／はるちさん♀】

◆「ぷよウォーズ」のイラスト。今後もシリーズはでるのかな？【香川県／山口雄さん】

◆もしもリンクがムジュラの仮面をかぶったら…。その時は、マリオが止めるか？【愛媛県／剣の言葉さん】

◆魔法使いの杖にもいろいろあるよね。コーディネートにも気を使う？【愛知県／桐都みおさん】

◆なんかヘイホーが主役のゲームみたいだね。ヒロインはデイジーか？【東京都／宇野宙野さん】

◆ブーストパックから「アップル」ができてうれしい今日この頃だとか【埼玉県／まるきのこさん】

◆この夏は、弟の受験勉強指導で、ロクヨン三昧計画は崩れちゃったとか【熊本県／ラ☆ジェンさん】

◆「時のオカリナ」のマロン。彼女の温厚な性格が大好きなんだって【愛知県／秋里ひいろさん】

◆おおよろこびでパフェに飛びつくカービィ。あぁ、たまにはパフェが食べたい…【神奈川県／吹雪みなさん】

◆ピカチュウとピチューが仲良く積み木で遊んでいるところだそうです【和歌山県／小坂まり子さん】

◆「スマブラ」っと思ったらサリアがいました。好きなキャラなのかな？【静岡県／ヨッピーさん】

◆「スマブラ」に続編がでたら、こんなコンビができないかなぁという、期待のイラスト【千葉県／猫吉さん】

◆魔女っ娘のメイプルちゃんは人気があるね。なんか魔女ってひかれるよね【神奈川県／島津総一郎さん】

◆そういえばネスが野球をやってる所って見たことない。いつもバットは持ってるけど【埼玉県／むむむさん】

◆いい女の人っていう面で、クリミアさんが好きなんだって【大阪府／シキさん】

◆先月号でもらった生まれて初めてのファンレターがうれしかったって【宮城県／遊桜さかなさん】

◆右下にいるピーチが特徴だそうです。その通りだね【栃木県／高塚利さん♀】

◆頭からのぞくドラゴン。こんなんはどうでしょうかね【徳島県／皇るふさん】

◆ルト姫がMAYURIさん、マロンと背景がいわしさん作【静岡県／MAYURIさん＆大阪府／いわし砂陽さん】

キレてるかたたち

◆こんなシーンはありません。ちなみに、ネズミ小僧もでてきません。いったんもめんもでません。ついでにぬらりひょんもでてきません

【兵庫県／梶原宏さん】

◆ゴリラっぽいポーラ。略してゴリポー。怒っているように見えるけど、百万$の笑顔のつもりさ

【東京都／甘納豆D・Xさん】

◆あぁ、なぜか白目をむくとモー娘っぽい、アンジュさん。このビームで全国で3人は悩殺確定

【岐阜県／はな中華さん】

◆鼻毛がチャームポイントのワルイージ。今後も彼の鼻毛には注目しよう！っていうか煎じて飲むと吉

【愛知県／ヒャー・バルバルディ☆さん】

今月の階級特進者

士官候補生
福岡県／くらざわかずるさん
北海道／ぺちょんさん
愛知県／サルメンカンジャさん
奈良県／山村彩世理さん

士官学校卒業
愛知県／サルムント雁さん

士官学校4年進級
埼玉県／松本郁子さん
東京都／きさらぎ浅葱さん
長野県／からさん
大阪府／シキさん

士官学校2年進級
宮城県／青賀さん
岐阜県／かかしさん
東京都／宝山りふぁさん
埼玉県／磐城沙織さん

士官学校入学候補
東京都／桃園らいちゅさん
大阪府／どせい男さん
千葉県／いが2さん

特務曹長昇格
山形県／FALCONさん

特務曹長昇格候補
岡山県／姫月さん

曹長昇格
大阪府／はるさめまななさん
愛知県／めっきーさん

曹長昇格候補
東京都／hushさん
栃木県／夢之助さん
宮城県／爽樹さん
岐阜県／描代子さん
熊本県／ラ☆ジェンさん

軍曹昇格
東京都／渡辺皇士さん
秋田県／高峰るいかさん

軍曹昇格候補
和歌山県／真咲ねむさん
東京都／さかざき咲羅さん

伍長昇格
茨城県／上枝逸美さん
京都府／ていえぬさん
京都府／藤村ミカさん
愛知県／桐都みおさん

伍長昇格候補
山梨県／如月恵さん
千葉県／犬飼鈴助さん
神奈川県／万時優さん
大阪府／いわし砂陽さん
埼玉県／むむむさん

上等兵昇格
埼玉県／空太さん
千葉県／えのっちんぐさん

上等兵昇格候補
神奈川県／李遠ときやさん
岡山県／あさひさん
和歌山県／小坂まり子さん
宮城県／遊桜さかなさん
兵庫県／梶原宏さん

1等兵昇格
新潟県／疾風時雨さん
滋賀県／チェスナッツさん
千葉県／猫吉さん

1等兵昇格候補
千葉県／ほげたらぽんさん
三重県／田村幸恵さん
大阪府／朧月十夜さん
東京都／奥内あまんさん
東京都／フォーレストクーン・サリアさん
千葉県／高坂裕子さん

2等兵昇格
北海道／亜朱智里さん
東京都／まめかすおからさん
岡山県／神威魔喩美さん
千葉県／ちかさん
大阪府／ちょも丸さん
秋田県／プチ仮面さん
鹿児島県／瑞綺椎風さん
神奈川県／水野原なつめさん
大阪府／大城ヨシキさん

2等兵昇格候補
岐阜県／いるかさん
千葉県／水無月ウルフさん
北海道／水無月慧さん
神奈川県／茂龍ゆきこさん
千葉県／桜塚れんげさん
神奈川県／泉とうげさん
兵庫県／はぎわら葵さん
北海道／柊ユイさん
埼玉県／まるきのこさん
神奈川県／島津総一郎さん
愛知県／秋里ひいろさん

正隊員昇格
札幌市／はうはうさん
東京都／森杉和馬さん
愛知県／HALさん
富山県／森野こあらさん
山口県／ヘイヘイホーさん
神奈川県／龍水藍魅さん
大阪府／スズメイカさん
北海道／福井麻記さん
山口県／はるちさん
香川県／山口雄さん
神奈川県／吹雪みなさん
静岡県／MAYURIさん
東京都／甘納豆D・Xさん

準隊員入隊　初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね

イラスト募集

カラーイラスト（ハガキサイズ又はB5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所、現在の階級を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

ドリテクの殿堂

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『エキサイトバイク64』『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』『マリオテニス64』など

N64 中夢 エキサイトバイク64 千葉県／印旛沼さん

パスワードはこれだ！

各ラウンドをクリアして、オプション画面からパスワードを入力しよう。すると、様々な効果が現れるぞ。ラウンドをクリアせずにパスワードを入力しても効果はないので注意してね。

●ビッグヘッドモード：ライダーの頭が巨大化する
ビギナー・ブロンズラウンドクリア：KIDSRIDER

●ミッドナイトモード：屋外ステージが夜になる
ビギナー・シルバーランドクリア：MIDNIGHT

●マメツブヘッドモード：ライダーの頭が小さくなる
アマチュア・ブロンズラウンドクリア：PINHEAD

●バイクだけモード：ライダーの姿が消える
アマチュア・シルバーラウンドクリア：BIKEDAKE

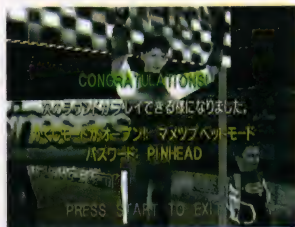
●10点先取サッカー：サッカーモードが10点先取制になる
アマチュア・ゴールドラウンドクリア：10TENTORE

●ストレンジカラーモード：ライダーの色を変えられる
プロ・ブロンズラウンドクリア：HENNAIRO

●ダウンヒル：ヒルクライムがダウンヒルになる
プロ・シルバーラウンドクリア：HYAAAAAAAA

●マルチスタント：全てのスタントが出せるようになる
プロ・ゴールドラウンドクリア：TRICKSTER

●最強モード：コンピュータが最強になる
プロ・プラチナラウンドクリア：GAMEYARONI

●無敵ライダーモード：ライダーが無敵になる
プロ・マッチレースクリア：MUTEKIDAZE

◆まず、各ラウンドをクリアしよう。するとパスワードが表示されるぞ

◆オプションでパスワードを入力すれば、こんな風にゲームができるんだ

N64 悪夢 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 新潟県／便所の手はトータス説さん

ボス戦以外で鬼神になる！

ボス戦でしか使うことができない鬼神の仮面を、クロックタウンやタルミナ平原でかぶることができる、というドリテクを紹介しよう！ただし、このドリテクは完全なバグ技なので、ゲームに不具合が起こったり、データが壊れる可能性がある。そうなっても責任は負えないので、あらかじめそのことを覚悟してからためして欲しい。まず、リンクの時に、クロックタウン東から天文台に行く。そして天文台の庭にある小穴に魔法のマメを植えて、成長させておく。次に、3日目まで時間を進め、Cボタンに鬼神の仮面をセットしてから、デクナッツリンクでハニーとダーリンの店でゲームにチャレンジする。ゲーム中に鬼神の仮面をセットしたCボタンを押すと、なんと鬼神に変身でき、ゲームが終了すればクロックタウンを自由に歩き回れるぞ。そして、先ほど天文台の庭に植えた魔法のマメに乗ればタルミナ平原へもいけるのだ。ただし、クロックタウンから天文台へ行く道は、狭くてつっかえてしまうので、視点を斜めに傾けて、連続して回転アタックをすれば進むことができるぞ。

◆ハニーとダーリンの店で鬼神の仮面がかぶれる！

◆あぁ、なんとも変な感じ。違和感があります

◆視点を斜めにして、回転アタックで天文台へ

◆成長した魔法のマメに乗れば、外へ出られるぞ

N64 いねむり

マリオテニス64

静岡県／谷口直毅さん

リングチャレンジモード

リングショットの各モードには、5つのフラッグが設定されているよね。でも、5つめのフラッグをクリアすると、最高得点にチャレンジできる「リングチャレンジ」が登場するぞ。ぜひやってみよう。

⬆クッパを相手にリングチャレンジ。プレイヤーがクッパなら、相手はマリオになる

N64 いねむり

マリオテニス64

編集部／ドリテク隊

成績に虹色のスター

いろんな記録を見るとができるオプションのステータス。「エキシビション」では、コンピュータの難易度によって表示が変わるよね。自分がノーマルキャラの時に、スターキャラの「さいきょう」に勝つと…。

⬆こんな風に虹色のスターが！ ただしノーセーブで勝たなければだめだぞ

N64 おねしょ

マリオテニス64

神奈川県／マリオ人間さん

味方のサーブを失敗させる！

ダブルスの試合中に、自分のペアキャラがサーブを打とうとトスを上げた瞬間に、そのキャラクターを押してみよう。サーブを失敗して、フォルトになるぞ。意味はないけど、ちょっと笑える技だよね。

⬆リプレイで見るとこんな感じ。仲間割れだよね。ま、フェイントにもなるかも…

N64 いねむり

エキサイトバイク64

東京都／難羽新さん

スタート前に進行方向を変える

スタート前に、3Dスティックの下とZトリガーを同時に押すとウイリーするよね。ウイリーの最中に、Zトリガーを離すとバイクの方向を変えることができるんだ。これでスタート直後に相手の邪魔をできるぞ。

⬆スタート前に方向を変えることができるんだ。ちょっと便利かもね

N64 おねしょ

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

山形県／えいるさん

謎の人体発火現象!?

ウッドフォールの神殿付近にある毒沼に、ゾーラリンクで入ってみよう。すると、どんどん体力が減っていき、最後には死んでしまうんだけど、体力がなくなった瞬間になぜか突然発火するのだ。ちょっとびっくり。

⬆ゾーラリンクの体に突然火が付く！ かなりショッキングな瞬間です

N64 おねしょ

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

北海道／メロンさん

宝くじ屋のカウンターに入る

クロックタウンの宝くじ屋で、「はなす」アイコンがでない程度にカウンターから離れて、カウンターに背を向けた状態でバック転をすると、カウンターの中に入ることができるぞ。意味はないんだけどね…。

⬆どうってことはないドリテクだけど、なんとなく遊んでみよう

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

Fax 03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

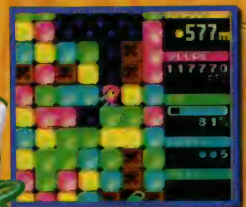
❶マリモストーリー

❷あの弟が使用可能に！

ゲームを始める前に、幻覚効果の高いキノコ（マジックマッシュルームなど）を用意しよう。そのキノコをたらふく食べてからゲームを始めると、操作しているキャラが緑のヤツに見えることがあるぞ。でも、危険だか止めておこう！

❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
宮本 類似（47） P.N.役員
電話 03-1111-2222

「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」の鬼神の仮面技で、鬼神になってから「なべかま亭」に入ると出られなくなったり、ボンバーズに話しかけるとゲームが止まるので要注意。また、鬼神はピンを使うことができる。

ドクトルエドーの
ロクヨン大通り商店街
ROKUYON OHDOHRI SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉

N64ソフトは『マリオテニス64』にハマってるけど、GBでは『ミスタードリラー』三昧。エアカプセルの取り方がまだヘタなので、1000メートルを目前にして力尽きてばかり。でも、ついつい繰り返し挑戦したくなるナイスゲーム。

秋葉原名店ガイド

8月25日から27日まで、幕張メッセで「スペースワールド」が開催される。もし、わざわざ遠方から足を運んだならば、帰りがけにでも秋葉原ゲームショップ巡りというのもオススメだ。そこで今月は、選りすぐりの名店を簡単な地図付きで紹介しよう。

秋葉原にはゲームショップが多数存在するけど、今回紹介するのは厳選の6店で、中でも必見の有名ゲームショップが2店ある。まず、秋葉原を代表する「メディアランド（右の地図でBの位置）」は、新品ソフトが激安なだけでなく、レトロでレアな中古ゲームも揃っていて、いつ行っても楽しい店。ただし本当にレアなゲームは気楽に買えるような価格ではないので、財布との相談は必要か。「メッセサンオー（地図E）」も全国的に知られている名店。本店の2階で各種海外ゲームを扱っていて、日本では発売予定がない『リッジレーサー64』や『ナムコミュージアム64』などが手に入る。ちなみに一般の任天堂関連商品は、メッセ本店の右続きの店舗にあるぞ。秋葉原へのアクセスルートとしては、スペースワールドの帰りに行く場合、京葉線の海浜幕張駅から素直に東京駅へ出て、そこから山手線に乗り換えて秋葉原駅に行くのが最も簡単。もしくは、幕張メッセからバスで総武線の幕張本郷駅に出て、秋葉原まで乗り換えなしで行くのもいいだろう。

●秋葉原簡易マップ●

➡秋葉原の隠れた名店「DSタイム」。新品VBソフトも売ってるぞ（地図A）

➡「ラオックスゲーム館」は、秋葉原一の品揃えを誇る。SFCソフトも多い（地図C）

➡「メッセサンオー本店」の2階に洋ゲーがある。任天堂関連は右隣の店舗に（地図E）

⬅写真ではちょっと見にくいけど、電光掲示板の下が「メディアランド」だ（地図B）

⬅「ソフマップ本店ゲーム専門館」。任天堂関連商品は全て2階にある（地図D）

⬅中古専門店の「トレーダー」。ファミコンソフトや各種限定版を多く扱う（地図F）

今月の オレはこれを買う！

9/21までに発売される、購入予定ソフトは2本だ。

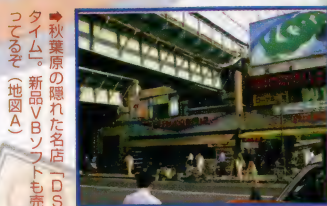
まず1本目は「コロコロカービィ」。カセットに内蔵されている「動きセンサー」の反応が抜群。なかなか思い通りにカービィを転がせないのが、難しくも面白い。

2本目は『とっとこハム太郎』だ。どこかで見たことがあるようなキャラクターシステムだけど、ハム太郎の可愛らしさは特筆モノ。育成ゲームではないので、エサやトイレのお世話をする必要がないのも、ものぐさな自分にとってピッタリだ。家族みんなの、その日の調子を占ってもらうのも面白いけど、いろんなデータが詰まった「お友達カード」を交換できる相手が周囲にいれば、より楽しめることは言うまでもない。

➡『とっとこハム太郎』は、実際の時間に合わせてハム太郎が行動するゲームシステムだ

はみだし大通り

海外版N64ソフトを日本のN64本体で遊ぶ場合は、カセットの形状が合わないため、専用のカートリッジアダプタが必要になる（2200円程度）。このアダプタはソフトと一緒に陳列されているのでチェックしよう。

The FC DREAM

レトロゲーム大好きページ

ザ・ファミコン・ドリーム

今回紹介する『アイスクライマー』は8月号の『バルーンファイト』と同様に、2人同時プレイがメチャクチャ盛り上がるゲームだ。2人プレイは一応協力し合って、上へと登っていくのが前提になっているけど、相手を画面の下へ置き去りにしてミスをさせることで、お互いを潰し合うサバイバルゲームとしても楽しめる。

今回のソフト
アイスクライマー

ICE CLIMBER
1 PLAYER GAME
2 PLAYER GAME
MOUNTAIN 01
TOP-000000 PTS.
I-000000 PTS. II-000000 PTS.
©1984 NINTENDO

- ●発売元／任天堂
- ●発売日／1985年1月30日
- ●価格／4500円（ロム）／500円（ディスク）
- ●プレイ人数／1～2人用
- ●出荷数／国内92万本／海外51万本
- ●媒体／ファミコンロムカセット／ディスクシステム

●ハミダシクライマー
ロムカセット版とディスクシステム書き換え版とではゲーム内容が少し異なる。ディスク版は24ステージまでしか選べないほか、嵐（吹雪？）が吹き荒れるステージもあって、より業務用『アイスクライマー』に近くなっている

ハンマーでフロアを割って、山の頂上を目指せ!

このゲームは、ポポ（1P）とナナ（2P）を操作し、32種類の山を征服していく内容だ。山の頂上を目指すという分かりやすいルールで、誰もがすぐに楽しめる。でも操作にちょっとコツがあり、ちゃんと助走をつけてジャンプしないと遠くへ飛べず、丁寧に操作しないと思うように上へ進めない。そのため、2人用の時に焦って操作するとミスしやすくなるのだ。そこが妨害プレイが盛り上がる一因に!

アイスクライマーの遊び方

頭上のフロアを崩して穴を開け、ジャンプしてどんどん上へ進んでいこう。フロアには、壊せないものや動くものもある。8フロアまで到達するとクリアで、ボーナスステージに挑戦できる。

頭上のフロアを壊して上へ上へ!

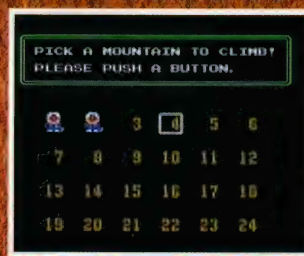
氷を運んでフロアの穴を埋める「トッピー」や、プレイヤーの周囲を飛び回る「ニットピッカー」といった敵キャラも登場する。触れるとミスになるけど、ハンマーで叩くと追い払えるぞ。

ハンマーで敵を叩いて追い払え

どの山も、8フロア登るとボーナスステージになる。野菜を取れば高得点だ。さらに規定時間内に、頂上を飛び回っているコンドルに、タイミング良くジャンプしてつかまるとボーナス得点!

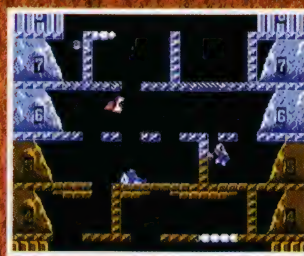
山頂付近はボーナスステージ

ステージセレクト

1～32の山（ステージ）が用意されていて、どの山から始めるか自由に選べる。初めのうちはカンタンだけど、数字が大きくなるにつれて難しくなっていく。終盤の山になると、全然上のフロアに進めないほどだ。

●ディスク版のステージセレクト画面。ロムカセット版とは異なる

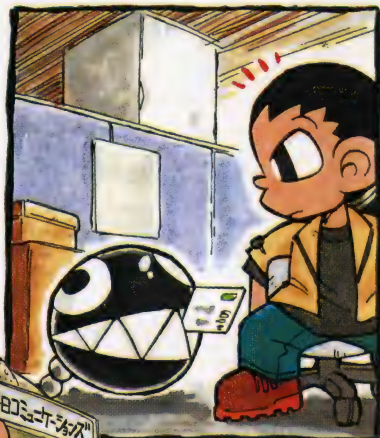
1PLAYER GAME

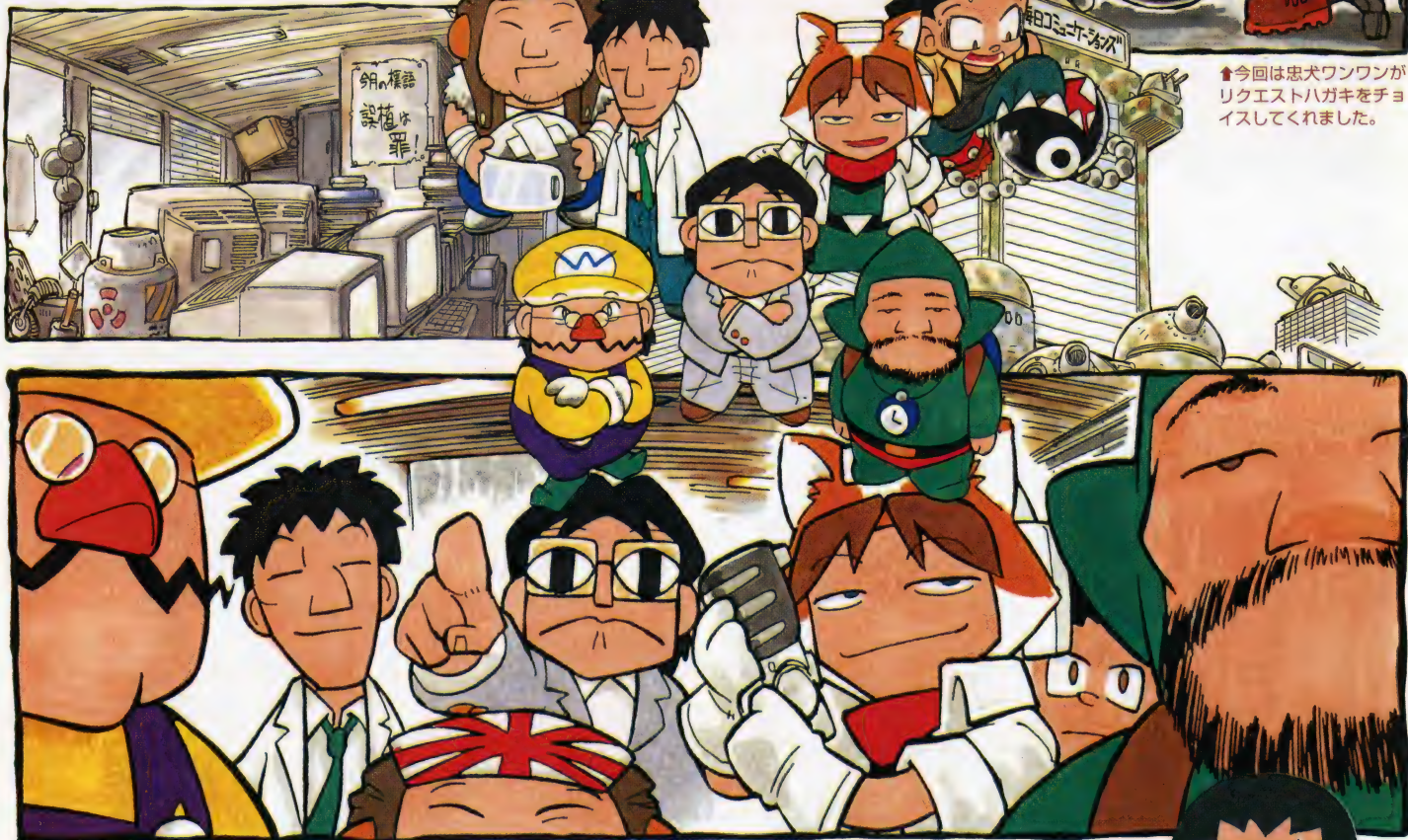
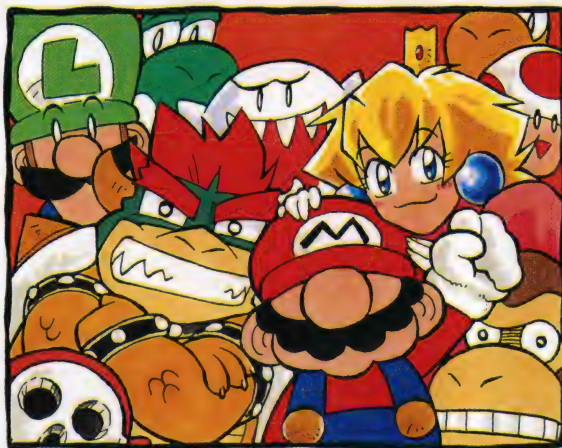
32の山を次々と征服していく、1人用のモード。もちろん好きな山から始められる。妨害相手がいないからといって、のんびりプレイしていると、ホワイトベアが出現して、画面を押し下げてしまうので注意しよう。

●最初の方の山は簡単。ステージが進むとフロアーへ上がるのにも苦労する

2PLAYER GAME

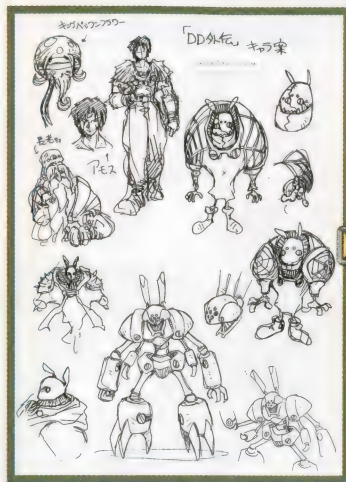
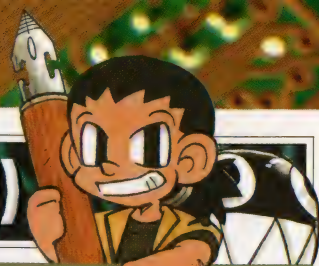
2人同時プレイモード。仲良く協力し合って、先のステージへ進むことを目指すのが基本。しかし、自分だけどんどん上へ進んで、相手を画面の外に消し去りミスさせるという、妨害プレイが異様に盛り上がる!

●置き去りにされないよう、なるべく早く上のフロアに上がっておこう

今月はいきなり編集部員全員集合からスタート！ そういえば、左尾編集長や持田さんは初登場ですね。このメンバーで8月の「スペースワールド」に乗り込むので、発見したら…そっとしておいてあげてネ。(笑)

↑今回は忠犬ワンワンがリクエストハガキをチョイスしてくれました。

これが64DREAM編集者だ!

やっぱり「スペースワールド」は任天堂ファンにとって、年に一度のお祭りみたいなモノですよね。今年もどんな驚きと喜びを任天堂が用意してくれてるのかと今から楽しみです。行けない人は、来月号で中植がレポート描きますので楽しみに待ってて下さい！

さて、前半ページを編集者紹介などで使ってしまったので、大急ぎで質問回答いたします。今月は「中植流マンガができるまで」というリクエストを千葉県のP.N.げんるいさんからいただきました。ではどうやって雑誌にマンガが載るのか、お教えしましょう。

ところで、GBAってどーいう意味? Cathering(集める) Bug(コンピュータのプログラムバグ、虫) Academy(大学、集会)。まーいろんなことを集めてみると楽しいかな?っていうこと。えーそうです。次期GBのGBAにかけました。

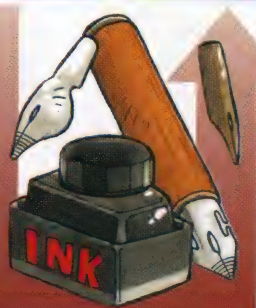
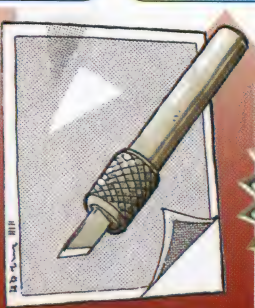
64DREAMのマンガができるまで!!(中植流)

⬆まずはキャラクターの外見や設定を決めます。サラサラっと落書きなんかしてる時にパッ! とマンガのアイデアがひらめく場合が多いですね。ちなみに例として、上図はドリームドランカー外伝のキャラ案ラフです。ストーリーを先に作っちゃう場合もありますが、絵を描いている方が楽しいので。

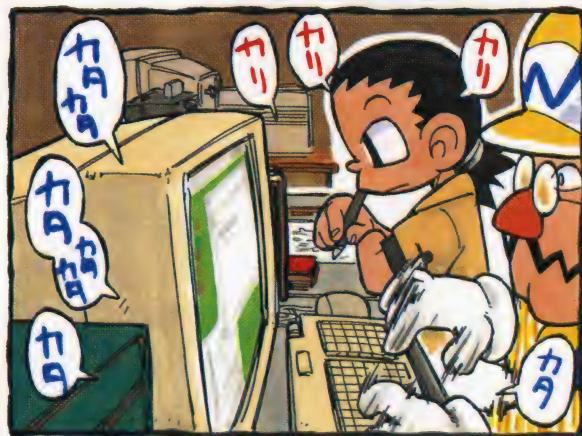
⬆キャラやストーリーが決まると、次は実際にコマ割りしてマンガの『下書き』をします。マンガの形ができてしまうと、あとは完成品に仕上げるだけなのですが、ここで失敗すると他の作業を全て台無しにしてしまうので、何度も書き直したりする大変な作業です。マンガの設計図を作る感じかな。

⬆鉛筆で描いた下書きの上から、ペンとインクでなぞって線をくっきりさせる作業を『ペン入れ』といいます。その後で鉛筆の線だけを消しゴムで消し、スクリーントーンというシートを切り張りすればマンガ原稿は完成です。この原稿を編集者に渡せば漫画家の仕事は終わりなのですが……。

⬆中植は編集作業もしなければいけません。この原稿を「GORILLA」さんというデザイン事務所に持って行くと、コンピューターで文字を入れてくれたりします。(宛先の欄や、ページ上部の模様も) これで完成! あとは印刷所に原稿やデータ類を渡して、雑誌になるのを待つだけです。

使用道具

シャーペン etc…

ペン、インク etc…

スクリーントーン etc…

完成!!

⬆普通、雑誌編集はパソコンでする作業なのですが、中植はほとんどパソコンの前で仕事しません。ちょっと特殊な編集者らしいです……。(汗)

中植がいつもお世話になってる「GORILLA」さんは、雑誌や攻略本などのデザインをしてくれる所で、いつもGBAやDDのページをきれいにデザインしてくれます。しかも、仕事がとても早いのでその分中植は大助かりです。仕事が早いといえば、ワリオ真下さんも負けてはいません。ということで、次回は真下さんの仕事ぶりもあわせ「ゲーム紹介記事」ができるまでをレポートしたいと思います。以上、今回の報告を終了します。

GBA・中植茂久

⬅今月も質問採用者には中植お手製の額入り「ゼル伝絵地図」(ゾーラの里)を進呈いたします。今後もみなさんのお便りお待ちしています。

【宛先はコチラ】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「G.B.A.」係

64DREAM 創刊4周年記念

THE 64DREAM SPECIAL PRESENTS

2号連続 大プレゼント!!

4周年記念大プレゼント!! 64DREAM ①

ピカチュウNINTENDO64 オレンジ&イエロー 1名

4周年記念大プレゼント!! 64DREAM ②

ピカチュウNINTENDO64 ブルー&イエロー 1名

2種類のカラーリングで登場したピカチュウNINTENDO64。どちらのカラーの方が人気が高くなるのか楽しみ

4周年記念大プレゼント!! 64DREAM ③

ゴールドN64 1名

トイザらス限定のゴールドカラーのNINTENDO64だ

4周年記念大プレゼント!! 64DREAM ④

コントローラブロス 3名

N64で遊ぶには必需品ともいえるコントローラブロス。4人対戦には無くてはならないものだぞ

4周年記念大プレゼント!! 64DREAM ⑤

絶対はまるおもしろさ。4人対戦がとっても熱いぞ。テニスゲームの決定版!!

N64ソフト『マリオテニス64』 1名

4周年記念大プレゼント!! 64DREAM ⑥

GBカラー 1名

GBアドバンスが発売されるまでは、携帯ゲーム機の本命はやっぱりこれだ!!

4周年記念大プレゼント!! 64DREAM ⑦

GBカラー クリアオレンジ&クリアブラック 1名

ダイエー優勝記念で発売された限定品。今年は発売されるのかな?

4周年記念大プレゼント!! 64DREAM ⑧

いまでもファンが多いファミコン。懐かしの名作を楽しもう

ファミリーコンピュータ(AV仕様) 1名

4周年記念大プレゼント!! 64DREAM ⑨

いまでも稼働率が高いマシン。スーファミソフトはまだまだ現役だぞ

スーパーファミコン ジュニア 1名

4周年記念大プレゼント!! 64DREAM ⑩

エンドー所有のバーチャルボーイ。なんとソフトを9本も付けての大サービスだ

バーチャルボーイ 1名

64ドリームの創刊は、1997年9月21日発売の11月号。つまり8月21日発売の10月号で、まる4年間本を出し続けてきたことになるのだ。そして、通巻でちょうど50号目となる11月号から、いよいよ5年目のシーズンに突入する。いばらの道を4年間も歩み続けることができたのは、ひとえに読者の皆様のおかげです。そこで、少しでもお返しをしようと、2号連続で大プレゼントをすることに決定したぞ!! 貴重な限定品や、机の片隅でほこりをかぶっていたもの、スタッフの自腹プレゼント等、内容は盛りだくさん。たくさんの応募をお待ちしてまーす!!

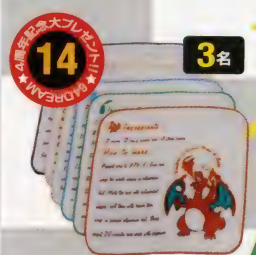
11
ポケットカメラとポケットプリンター 1名

ポケットカメラとポケットプリンターをセットでプレゼント

12
カービィのマウスパッド 5名

64ドリームの全員プレゼントで大好評だったカービィのマウスパッドだ

13
カービィのコインケース 5名

ハル研さんから特別にいただいたカービィのコインケース。使うのがもったいないくらいだね

14
ポケモンセンターオリジナルミニタオル 3名

ポケセンの新シリーズ「ポケモンクッキング」のミニタオルだぞ

15
ホリパッドミニ64 3名

小さい子供でもしっくり手になじむ、使いやすいコントローラだ

16
マリオカート64のおもちゃ 1名

いままでは珍しい『マリオカート64』をイメージしたおもちゃクッパバージョン

17
ディディーコングレーシングのおもちゃ 1名

こちらはさらに珍しい「DKレーシング」。なんとウイズピッグだぞ

18
64ドリーム年間購読権 2名

2001年1月21日に発売される64ドリーム3月号から1年間、12冊の64ドリームが無料で自宅にとどくのだ

19
64ドリームポスターセット 3名

過去に64ドリームに付録で付いていた全てのポスターをあなたのもとに!!

20
64ドリームテレカセット 1名

過去全員プレゼントで登場した全てのテレカをセットしてプレゼント。編集部にもほとんど在庫がないので、とっても貴重だぞ

21
GBカラーキャリーバック 3名

GB本体や周辺機器、GBソフトの持ち運びに便利な新誠さんのキャリーバックをプレゼント

22
64システムラックDX 2名

N64とN64ソフトをスッキリ収納できる、とっても便利なモリガングさんのシステムラックだぞ

23
エヴァカード 5名

バンダイさんからいただいた記念のカード。もっちーがこっそり隠し持っていたものを大放出。1組3枚入りで2組を1セットにして5名にプレゼント

24
ポケモンクレヨン 1名

わたる副編が韓国プサンで手に入れたポケモンクレヨンだ

25
攻略本セット 1名

64ドリーム責任編集で発刊した攻略本(『マリオゴルフ64』、『ドンキーコング64』、『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』)を3冊セットでプレゼント

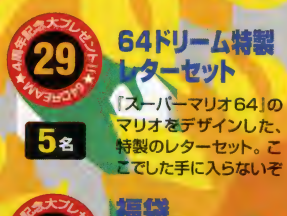
26
『ポケモン金・銀』攻略本 2名

スペシャルケースに入った『ポケモン金・銀』の攻略本。特製シールに特製マップも付いているぞ

27
うたうポケモン図鑑CD 5名

ダブルゲットだぜキャンペーン用のスペシャルCD「うたうポケモン図鑑」をプレゼントだ。何故か編集部にたくさんある!?

28
マリオのミニカー 1名

サオヘンがアメリカで買ってきたマリオをデザインしたミニカー(全長約7cm)だぞ

29 **64ドリーム特製レターセット** 5名

『スーパーマリオ64』のマリオをデザインした、特製のレターセット。ここでしか手に入らないぞ

30 **福袋** 2名

年末恒例の福袋が早くも登場!! 何が入っているのかは届いてからのお楽しみ。一説には、大掃除の時に捨てられるハズのものだったとのウワサも?

応募の方法　アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。　**応募締切** 2000年9月20日　**当選発表** 64ドリーム12月号(10月発売)

64ドリーム恒例企画!

シレンのテレカ全員サービス!

9月27日、待ちに待った期待のソフト『風来のシレン2』がいよいよ登場だ!! そこで、64ドリームでは発売を記念して、恒例になったテレカ全員サービスを実施することに決定。シレン、コッパ、マムルがかっこよくデザインされた64ドリーム特製テレカだぞ。このチャンスを逃すと一生後悔するかも!? シレンファンの友達にも教えてあげよう!

応募の方法

①テレカ1枚を申し込む場合は、800円分の未使用切手を用意しよう(テレカの代金および送料)。
②下の応募券を切り取り、住所・名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。
③80円切手とあて先を貼った封筒に①と②をまとめて入れ、下記のあて先まで送ってね。

応募の注意

●1人何枚でもご応募できます。ただし、あて先に希望枚数を明記し、代金も枚数分の切手をお入れください。
例) 3枚のテレカを申し込む場合…2400円分の切手
●本誌の応募券を必ず同封してください(コピー不可)。
●切手が多めに入っていても差額は返却できません。
また、800円に満たない場合は応募を無効とします。
●発送は10月下旬を予定しています。

しめきりは、9月20日(水)消印有効

あて先

↓切り取って応募用封筒に貼るのだ

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部
「シレンのテレカ」係
シレンのテレカを(　　　)枚申し込みます

↑必ず記入してください

↓この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう!

応募券

シレンのテレカ 全員サービス応募券

住所 〒

名前　　　　様

電話

シレンのテレカを(　　)枚×800円分
(　　　　)円分の切手で申し込みます

不思議のダンジョン 風来のシレン2 鬼襲来!シレン城! 64DREAM

※実物は写真とは若干ことなることがあります。

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ～ト

まだまだ暑いよねえ。スペースワールドや他のイベントなんかに出かけるのもいいけど、夏休みの宿題はちゃんと終わってるのかな？残ってる分はそろそろ片づけておかないと、夏休み最終日に泣きながら宿題の残りをやるという、20年前のギャグマンガのようなベタベタな展開におちいるので、じゅーぶんに気をつけてね。

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	24	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
2	別冊付録：NSW2Kハンドブック	25	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
3	N64新作ソフトカレンダー	26	N64フォーラム
4	N64ドリームランキング	27	ドリームインプレッション
5	スペースワールドへ行こう！	28	秋葉原価格調査団
6	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～	29	ニンテンドウパワーSFC&GB書き換え一覧
7	マリオストーリー	30	特集：さくまあきら・桃太郎インタビュー
8	マンガ「Dream Drunker」	31	桃太郎まつり
9	パーフェクトダーク	32	桃太郎伝説1から2
10	罪と罰～地球の継承者～	33	任天堂公式Q&A N64の質問箱
11	ポケモンスタジアム金銀	34	毎月新聞
12	ポケモンでパネポン	35	4コママンガ「ねこまんが」
13	マリオテニス64	36	64DD通信
14	テニスGBカラー	37	SFC&GB情報局
15	コロコロカービィ	38	それゆけ!!マリオ親衛隊
16	ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章	39	ドリテクの殿堂
17	WWFレッスルマニア2000	40	64大通り商店街
18	現代大戦略　Ultimate War	41	FCドリーム
19	ロクドリエンタメ倶楽部	42	イラスト空想レポート　G.B.A.
20	ゲームソフトファンクラブ2	43	4周年記念読者プレゼント
21	マンガ「Dream Drunker外伝」	44	シレンのテレカ全員サービス
22	ほぼロクヨン流コピー塾	45	読者アンケート
23	教えて本郷さん N64の質問箱傑作選	46	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 任天堂スペースワールドについての質問です。あなたはスペースワールドに行ったことがありますか？

1：ある　2：ない

Q6 次回のスペースワールドについての質問です。

（1）千葉県・幕張メッセ以外で開催するとしたらどこがいいですか？
都道府県名でお答え下さい。

（2）時期はいつがいいですか？

1：春休み　2：ゴールデンウィーク　3：夏休み　4：冬休み　5：その他

Q7 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書き下さい。

【12月号（10月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表するので、その時に発売済みになっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	17	デザエモンDD（仮）
1	井出洋介の麻雀塾（64DD版）	18	動物番長（仮）
2	ウォール街（仮）	19	どうぶつの森（仮）
3	エコーデルタ（仮）		【は行】
	【か行】	20	パーフェクトダーク
4	カスタムロボV2	21	バイオハザード0
5	キャベツ（64DD版・仮）	22	パネルでポン64（仮）
6	現代大戦略 Ultimate War	23	バンジョーとカズーイの大冒険2（仮）
7	現代大戦略 Ultimate War（64DD版）	24	VIEW POINT 2064
8	コンカーズクエスト（仮）	25	ファイアーエムブレム64（仮）
	【さ行】	26	フライトシミュレーター（仮）
9	サウンドメーカー（仮）	27	ポケモンスタジアム金銀
10	スーパーブラックバス64		【ま行】
11	スリッ駆　ラジッ駆	28	MOTHER 3 豚王の最期
12	ゼルダの伝説64DD版（仮）	29	マリオパーティ3
	【た行】	30	ミッキーのスピードウェイUSA（仮）
13	Dance Dance Revolution Featuring Disney Characters		【ら・わ行】
14	罪と罰～地球の継承者～	31	ロックマンDASH～鋼鉄の冒険心～
15	DT DD版（仮）	32	レブ・リミット
16	DDシーケンサー（仮）	33	WIPE OUT64

Q8 今月号の別冊付録「NSW2Kハンドブック」を見て、今回スペースワールドに出展されたタイトルの中から期待しているタイトルを2本上げて下さい。

切手の不要な応募ハガキは次ページ。9月20日の消印まで有効だよ。

64ドリーム8月号プレゼント　当選者発表！

●ゲームボーイカラー
宮城県／柴崎靖子

●ゲームボーイカラーミッドナイトブルー
広島県／鬼塚隆行

●好きな64ソフト1本
奈良県／辻本亮
愛知県／石田洋太

●好きなGBソフト1本
山口県／野上修司
奈良県／岩崎匡一郎

●サイン入り広井王子の全仕事
大阪府／畠山明美

●ポケモンプレスキャップ
宮城県／森健郎

●ポケモンプレスリリース
神奈川県／中川瞳

●任天堂キャラぬりえ
埼玉県／関根有哉

●ニンテンドウパワーE3特別版（ホウオウ）
神奈川県／日和佐貴志

●ニンテンドウパワーE3特別版（ルギア）
福岡県／清原マキ子

●ゲームボーイキャリングケース
青森県／須藤静香

●『ムジュラの仮面』特製ピンズ
沖縄県／野原未来
埼玉県／永山亜貴子

●横山めぐみさんサイン入り色紙
岐阜県／津田浩季
秋田県／嵯峨明
京都府／森元康夫
兵庫県／黒田祐年
大分県／苫川慶也

●N64ソフト　井出洋介の麻雀塾
東京都／石川陽一
福井県／清水佑樹
静岡県／村瀬智春

●GBソフト　ポヨンのダンジョンルーム2
鹿児島県／松窪己歩子
福島県／橋本恭平

●新ポケモンキッズシリーズ
福岡県／槙嶋拓
東京都／小森谷睦
神奈川県／小林みゆき

☆8月号「ゼルダなんでもランキング」プレゼント当選者

●ゼルダポスター
兵庫県／有吉崇仁
広島県／松下優希子
東京都／浅見麻由

●任天堂会社案内
北海道／山内崇義
愛知県／井澤香織
愛媛県／宮崎ひとみ

●3日で解ける攻略本
北海道／中野春菜
埼玉県／八木直人
埼玉県／岡田梨沙

●N64ソフト　ゼルダの伝説　時のオカリナ
兵庫県／坂本真朱美
岐阜県／大無田健二

●GBソフト　ゼルダの伝説　夢を見る島DX
神奈川県／江口雄祐
富山県／竹腰陽子

●以上、今月の当選者発表でした。おめでとうございまーす！

もっちーの俺に聞くなよ(^^;)

「もっちーのこと、もっちゃんって呼んでいい？」という東京都の猫里真汁さん…う、ういっす。了承っす。他の呼び方も募集するっす。ってまあ、そんな話はおいといて次のネタ。「センパイに『コミケってなんですか？』ときいたら『森林をきりさばいて紙にするところだよ…』と言われた…。ガビーン!!」と、ショックを受けてる宮城県のあしかさん。なかなかユニークなセンパイをお持ちで…(^^;)。ちなみに、コミケというのは別に製紙工場のことじゃない。例年夏と冬の2回、東京ビッグサイトで開かれている、日本最大（ということは、多分世界最大）の同人誌即売会のことだ。今年は8/11～13の3日間にわたって行われました。ちなみにもっちー、中3の時（いまからもう10年以上前）に初めて会場に足を踏み入れ、それ以来ほとんど毎回通い続けてるんだよね。（高校時代には、SF小説系の同人誌作ってました）。一部には、Hな本ばっかり売ってたり、コスプレ目当てのカメラ小僧ばかりが集まるイベントだって言う誤解があるようだけど、んなこたあないでしょう。とにかく、いろんな種類の、しかも深くて濃いネタの同人誌（いや、そんなディープなのばかりでもないんだけど）をたくさん売っている、とても楽しいイベントです。興味のある人は一度いってみたら？楽しいぞ！

The 64DREAM N64&ゲームボーイ大好きマガジン

11月号は 9月21日(木)に発売します

定価 **490円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

編集部へのおたよりのあて先は… 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は… 「64フォーラム」「インプレッション」宛は：64forum@pc.mycom.co.jp 「ロクドリエンタメ」「ほぼコピー塾」宛は：64copy@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは… お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（Tel：03-3211-2568）までお願いいたします。

NEXT MENU ◎次号予告

●NINTENDOスペースワールド2000大特集
●期待のドルフィン&GBアドバンスを徹底解剖

いよいよスペースワールドが開幕！ 次号ではこれまで秘密のベールに隠されたドルフィン&GBアドバンスを徹底紹介します。また、会場の様子も64ドリームならではの切り口で詳しく紹介。もちろん期待の『シレン2』は表紙や攻略情報でどんどん盛り上げます。お楽しみに～。

※予告の内容等は変更される場合があります。

EDITOR'S VOICE ◎編集後記

印刷所から見本誌が届くのは、書店に並ぶ2日前です。この日は編集部員総出でプレゼントの発送作業をすることが多いのですが、中には住所がわからなかったり、編集部に戻って来ることも。「当選したのに届かない」という人、ご連絡を。

大岡さんのご厚意で会社でもiMac体勢に。途端に物欲の虫が騒ぎ出し、周辺機器やらデジカメ等を買い漁る日々。の反面、最近ゲームを買っていないことに気づく。結局いつものように『パワプロ2000』で遊ぶ毎日です（マッシー）

なんかしらんが、オイラの卒業した高校が甲子園とやらにいってたらしい。でもまあ、野球にはまったく興味ないので特に何の感想もなし。それよりオレにはむしろ、あすの「ラブひな」の録画予約の方が気がかり（もっちー@モトコ萌え）

エンドーさんと毎日のようにマリオテニスで対戦してます。対戦表までつけて白熱したバトルを毎日繰り広げているのですが、ホントに良くできたゲームですよね。打倒ルイージで今日もクッパは奮戦中！（クッパ・ヘイホー使いの中植）

先日足の付け根が痛くなったので、医者に行ったところ、痛風と診断されました。そこで、ダイエットもかねた大幅な食事制限の真っ最中。こんなに暑かったら、ビールがうまいのにと思いつつ、毎日烏龍茶を1リットル飲んでます(わたる)

ドリキャスの『大戦略』が期待はずれだった。スペイン内乱がプレイできるのはいいが、システムの基本が…。背景と同じ色のユニットなんて見えないよ。N64『現代大戦略』のデキがいいので、そっちをプレイしよ（ケイ少佐）

現在編集部では、『マリオテニス64』のシングルスでの対戦が大流行。全員の実力が拮抗していて、実に熱い状態です。自分はルイージ専門で、奇襲戦法は得意だけど、力の勝負になると競り負ける傾向に。まだ練習が足りないか(エンドー)

血がさわぐ～！ この本が出てすぐにスペースワールド（幕張には4日間通います）。で、よっこらしょと原稿を印刷所に入れれば、オリンピックの開幕だぁ!!（もちろんシドニーに通えません）。いずれにせよ、楽しみな1カ月間です（SAO）

ロクヨン夢日記

兄さん…今日なんだか気持ち悪いよぉ…

あの～マリオ…

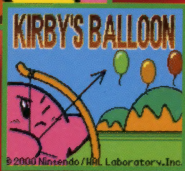
○月×日 いつも同じ服なので、今日は違う服で「スペースワールド」に行ってきた。誰も気付かなかった。

#034 マンガ／中植茂久

STAFF ◎スタッフ◎

●発行人 濱田浩貴
●プロデューサー 中川信行／小畑誠治
●編集長 左尾昭典
●副編集長 中北亘
●デスク 真下明
●編集 岩崎桂／持田康之 遠藤靖幸／中植茂久
●編集協力 尾関友詩 真下寿子／大渕豊 白石岳／永見浩子
●カバーデザイン 斉藤浩一（az! firm）
●AD 大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
●デザイン 大條千鶴子
●DTP 黒沢哲／菊島康博（az! firm） 岡田清一朗／水谷明彦（AD GAIN）
●写真撮影 中北亘
●イラスト 中植茂久 三浦ゆうま／記村隆鶴
●広告 鈴木俊介／柴崎貴久
●印刷 大日本印刷株式会社

The 64DREAM 10月号
2000年8月21日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館 TEL 03(3230)3642 FAX 03(3230)0675
●本社（広告・業務・販売） 〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL 03(3211)2579（広告）
TEL 03(3211)2596（販売）
TEL 03(3211)2568（業務）
FAX 03(3214)8558（共通）

新世紀 EVANGELION エヴァンゲリオン 麻雀補完計画

MAJANG HOKANKEIKAKU

★シナリオモード ★使徒十三番勝負 ★フリー対戦 ★通信対戦 ★トレーディング・カード

封入特典 特製カードダスマスターズ(3枚)

イラスト:鈴木俊二

★「麻雀補完計画」の最新情報はホームページでも見ることができます♪ http://www.kingrecords.co.jp/starchild.html ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

速報! 世界征服をかけて でじこと勝負だにょ!!

ゲームボーイカラー専用ソフト

でじこの麻雀パーティ

☆2000年10月発売予定!

- ▶フリー対戦…キャラクターたちと自由に対戦!
- ▶勝ち抜きバトル…ランダムにチョイスされた相手3人と順に対戦!
- ▶通信対戦…通信で友達と麻雀対戦!
- ▶初心者ガイド…麻雀の打ち方を説明!

その他、でじこたちと楽しく麻雀できるタイトルが盛りだくさん!!

KIG-11 価格¥3,980(税抜)

KING RECORDS

64DREAM 10月号 2000
平成12年8月21日発行(毎月1回21日発行) 第5巻第8号(通巻49号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ 〒10[illegible]-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価490円 本体467円

T1104199100493

雑誌04199-10